THE WORLD OF KONG

A NATURAL HISTORY OF SKULL ISLAND



THE WORLD OF KONG





SKULL ISLA

As surveyed April – Septemb

Natural Scale 1:50,000

SOUNDINGS in FATHOMS

92° 45' 92° 50' Longitude 93° East from Greenwich 93° 5'

Latitude 6° South from the Equator

WNW current 3½ knots during monsoon season

Northern Bight

The 'Spikes'

Sheltered anchorage

Kong's Lair

vast swamp

Killing grounds

The Wall

Village

breakers at low tide

6° 5' 6° 10' 6° 15'

92° 45' 92° 50' 92° 55' Longitude 93° East from Greenwich 93° 5'

WETA WORKSHOP PRESENTS

THE WORLD OF KONG

A NATURAL HISTORY OF SKULL ISLAND

POCKET BOOKS
New York London Toronto Sydney



POCKET BOOKS, a division of Simon and Schuster, Inc.
1230 Avenue of the Americas, New York, NY 10020

ISBN-13: 978-1-4165-0519-8
ISBN-10: 1-4165-0519-9

This Pocket Books hardcover edition November 2005

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Manufactured in the United States of America





Entrevista

Vi King Kong por primera vez cuando tenía ocho años y en muchos sentidos el mundo de Skull Island ha sido una fuerza impulsora en mi vida creativa desde entonces.
La película se realizó por primera vez en 1933 y presenta el impresionante trabajo del animador de stop-motion Willis H. O'Brien y el extraordinario arte de Marcel Delgado. ¡Lo vi de principio a fin fascinado!
King Kong me había revelado un mundo de posibilidades no solo sobre lo que la película podía hacer, sino sobre el poder de la imaginación misma.

La ironía de la historia, que trata sobre un cineasta que busca un mundo perdido, ciertamente no se me pasó por alto cuando, décadas más tarde, me encontré contemplando la tarea de filmar Skull Island con mi propio equipo de cámaras.
Solo que esta vez la pregunta era: ¿Cómo se vería... ahora?

El diseño de producción de la película de 1933 dio vida a Skull Island de maneras misteriosas y peligrosas. ¡La película era tan aterradoramente real para el público en ese momento que se decía que la gente salía corriendo del cine gritando! Skull Island era un lugar de maravillas, belleza, oscuridad y aventura. Sobre todo, era la guarida del mono gigante: King Kong.

La tarea de dar vida a Skull Island fue responsabilidad de los talentosos artistas que trabajan en Weta Workshop y Weta Digital. Todo esto estuvo bajo la dirección del diseñador de producción de nuestra película, Grant Major, quien trabajó en estrecha colaboración con Richard Taylor y conmigo.

Una parte clave del proceso de diseño de cualquier película es crear un mundo creíble. Si estás haciendo King Kong, esto requiere una exploración en profundidad del paisaje, el hábitat, los animales y criaturas de todo tipo.
En Weta Workshop, un equipo de diseño fue responsable de poblar Skull Island con un rico ecosistema que serviría como telón de fondo para la narrativa de la película y establecería el aspecto de muchas de las criaturas más memorables de la historia, entre ellas, el propio Kong.

A lo largo de la preproducción, el equipo de artistas y diseñadores de Weta se sumergió en el mundo de Skull Island. creando cientos de ilustraciones y maquetas de animales y criaturas. Las paredes estaban llenas de arte clavado con alfileres y los estantes se balanceaban bajo el peso de esculturas grandes y pequeñas. a medida que las ideas de diseño comenzaron a tomar forma.

Weta Workshop estaba repleto de diseños de criaturas. pero sabíamos que solo un puñado de estos llegaría a la pantalla. Lo que no quiere decir que este trabajo haya sido en vano. Es muy posible que el público nunca vea al V.rex desafiando los cuernos de un Ferructus adulto, mientras lucha para proteger a sus crías, pero las cicatrices en la piel de la criatura y sus dientes rotos dan testimonio de una vida colorida vivida más allá del ojo de la cámara.

Al final, lo que ves en la película representa solo una pequeña porción de las posibilidades infinitas de Skull Island. El mundo misterioso que emerge espontáneamente de un banco de niebla proviene completamente del mundo de la imaginación y no hay límite a donde te puede llevar la imaginación.

Este libro es una colección de imaginaciones de las mentes artísticas de Weta Workshop. Es una rica y compleja galería de asombrosas criaturas, algunas de las cuales aparecen en la película y otras acechan, fuera de plano, detrás de árboles cubiertos de musgo y enredaderas.

Las criaturas de este libro se presentan como sujetos auténticos de la historia natural. Nacen de la imaginación, pero se dibujan como esperarías verlos en la vida. Pero quizás más importante, representan la promesa de cosas aún por descubrir, la posibilidad de lo que podría ser, si elegimos aflojar los lazos de la percepción cotidiana y nos atrevemos a vagar por un tiempo... en el oscuro reino de lo fantástico.

PETER JACKSON

Contenido

Introduccion

EL LEGADO DE LA VENTURE. 13

UNA TIERRA QUEBRADA. 16

EL MISTERIO DE LAS RUINAS. 18

UNA COLECCION DE PESADILLAS. 20

I. La costa y el pueblo que se desmorona

Costa prohibida 22

Crustáceos de la costa 24

TARTARUSAURUS 26

Los acantilados salientes 30

El estuario 32

Isleños calavera 34

II. Las tierras bajas menguantes

Un habitad en peligro 42

BRONTOSAURUS 44

LIGOCRISTUS 50

FERRUCUTUS 54

V. REX 62

Carroñeros 69

Cigüeñas carroñeras 72

Loros carroñeros 73

Aves del terror 74

Acosadores nocturnos 78

III. Los sinuosos pantanos y vías fluviales

La sangre de la isla 82

PIRANHADON 88

Invertebrados de los ríos y pantanos 94

SCORPIO-PEDE 96

Equipo de limpieza 99

Campo de batalla en miniatura 100

MALAMAGNUS 102

Santuarios de crianza insulares . . . 104

Bocas en la oscuridad 110

Tipos de peces 112

SWAMP-WING 116

Zancudas de los humedales 118

IV. La jungla

Un jardín de titanes 124

VENATOSAURUS 128

FOETODON 140

CARVER 146

DIABLOSAURUS 152

ASPERDORSUS 155

TREE-TOPS 156

Ciempiés de suelo de la jungla . . 160

Dosel de la jungla 162

Lagartos voladores 166

Camaleones herbívoros 169

Ciempiés del dosel de la jungla 172

Insectos del dosel 174

Ratas voladoras 178

Pájaros del dosel 180

V. Los abismos abisales

La vida en la oscuridad 182

DEPLECTOR 188

CARNICTIS 190

VULTURSAUR 192

VI. Las tierras altas

La cima del mundo 196

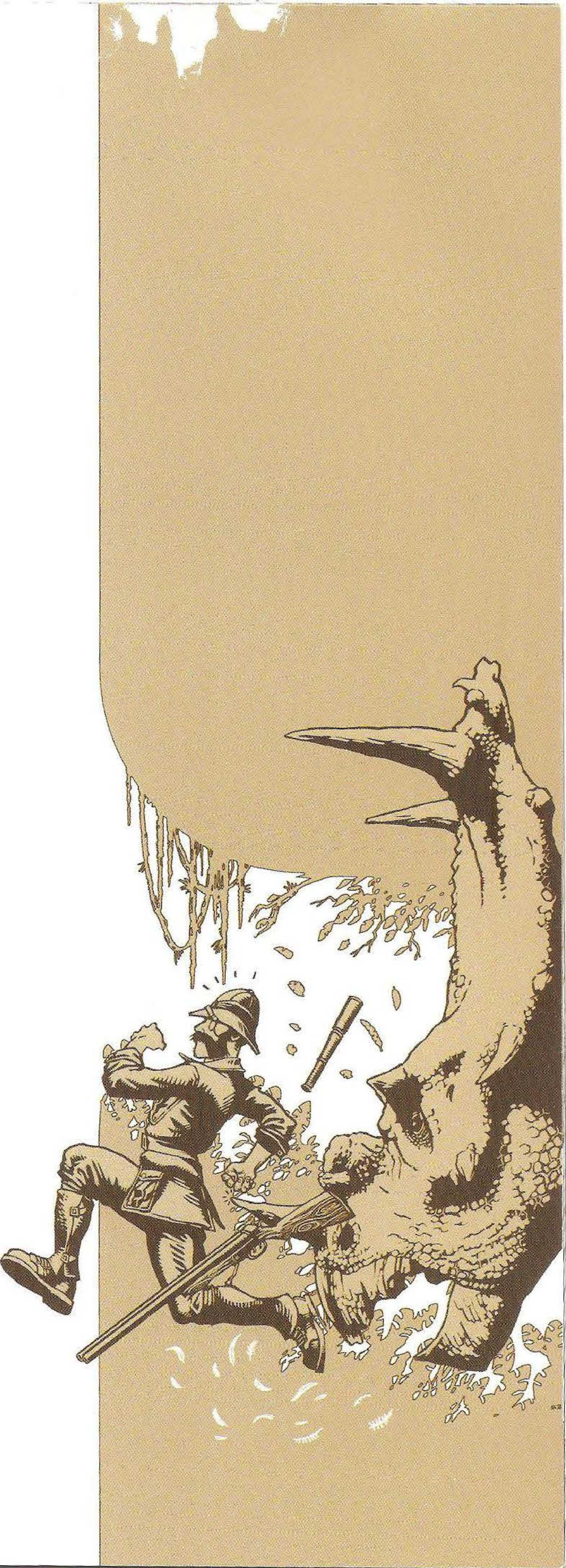
TERAPUSMORDAX 198

KONG 210

Créditos 219

Agradecimientos 222

Comparación de tamaños . 224





Introducción

"Esta isla es el sueño de un zoólogo y la pesadilla de un científico de campo".

|| Expedición de otoño, 1937.



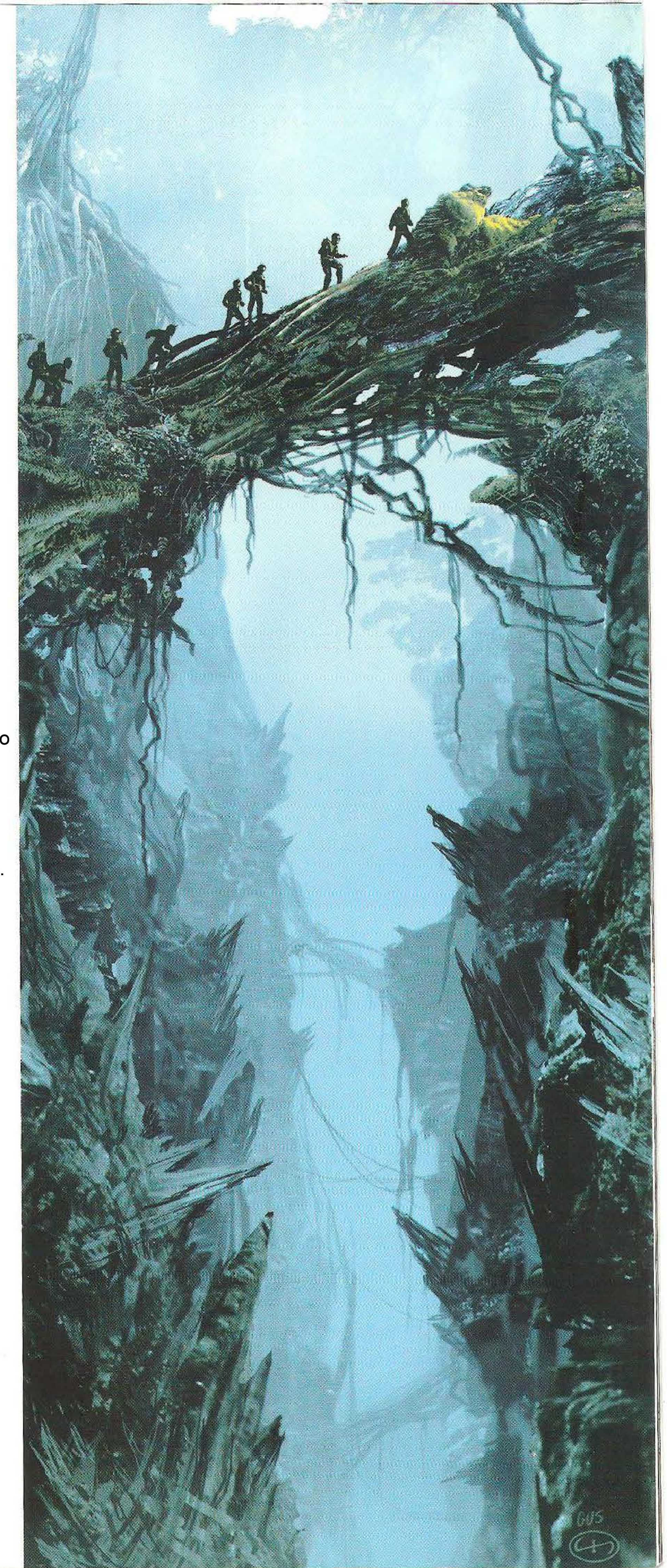




El legado del Venture

En 1933, Carl Denham conmocionó al mundo cuando presentó King Kong ante una multitud atónita en el Teatro Alhambra. El simio de siete metros de altura le dio a la comunidad científica un doble golpe que la hizo tambalearse con el impacto de este increíble descubrimiento y la posterior trágica pérdida. Pero Kong fue solo el comienzo.

Existía una isla entera, repleta de maravillas prehistóricas. Si Kong conmociono al mundo científico. El surgimiento de Skull Island del manto de la leyenda a la realidad lo sacudió hasta la médula. Desde el descubrimiento del nuevo mundo por Colón, nunca se le había ofrecido a la humanidad tal oportunidad de explorar una tierra atrapada en el tiempo. El rugido ensordecedor de Kong en la cima del Empire State Building anunció el descubrimiento más grande del siglo o posiblemente del milenio.





A raíz de la revelación de la isla, universidades y organizaciones privadas de todo el planeta se apresuraron a enviar equipos para investigar y catalogar sus maravillas. La carrera del siglo estaba en marcha. Las expediciones rivales lucharon por la exclusividad y la justificación, cada una afirmando su propia posición legal para ser la primera en la isla. Sólo un puñado de las dos docenas de expediciones llegaron a tierra con éxito, y de esas, la mitad no estaban preparados para los terrores que les esperaban.

Skull Island comió expediciones con todo el apetito de los V.rexes adultos que gobernaban la masa de tierra en ausencia de Kong. Después de un año de excursiones desastrosas y trágicas pérdidas de vidas, las tres principales empresas interesadas finalmente organizaron un esfuerzo debidamente preparado, administrado y financiado en forma conjunta.

Dirigida por Carl Denham, esta expedición de tres meses se propuso explorar y documentar sistemáticamente la isla.
El Proyecto Legacy, asi fue como se le llamó, sufrió su propia cuota de percances y desgaste, pero llego más lejos que intentos anteriores y mal fundados. La realización más importante de este viaje de 1935 fue el entendimiento de que Skull Island era un lugar demasiado nuevo, extraño y sobre todo, demasiado peligroso para explorar y estudiar en tan poco tiempo. Con innumerables descubrimientos de nuevas especies y nuevos comportamientos todos los días, quedó dolorosamente claro que décadas de estudio podrían raspar la superficie de lo que la isla había ocultado al mundo durante tanto tiempo. El Proyecto Legacy se amplió a un estudio a largo plazo, con expediciones anuales; el objetivo a largo plazo era establecer una base de operaciones permanente en la isla.

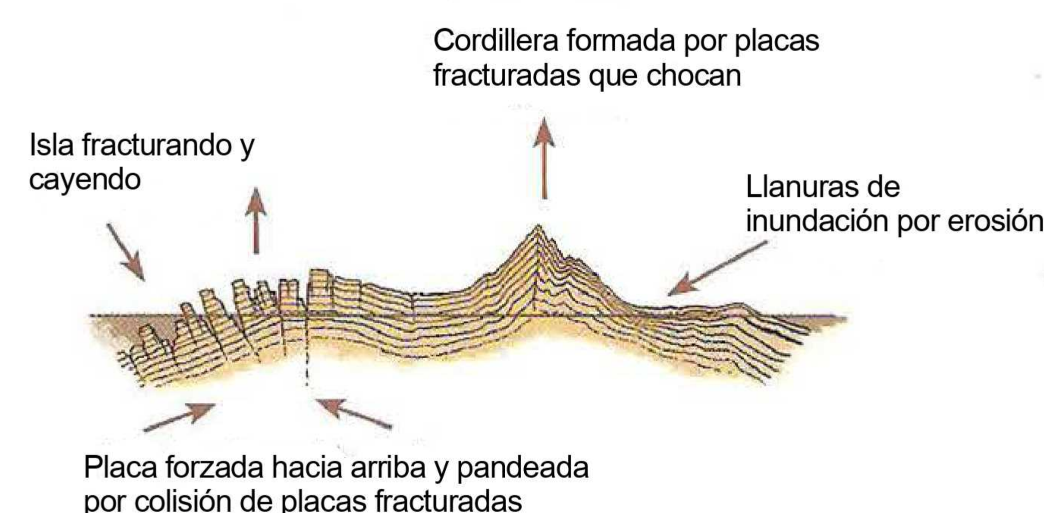
Fue durante la segunda incursión, en 1936, que la verdad sobre la fragilidad geológica de Skull Island quedó clara. Un gran terremoto hundió una parte de la isla, matando a cinco miembros del equipo. Después de una cuidadosa exploración por un equipo de geólogos. la expedición se dio cuenta de que Skull Island era una rareza condenada, una costra en la corteza terrestre que estaba a punto de ser raspada.

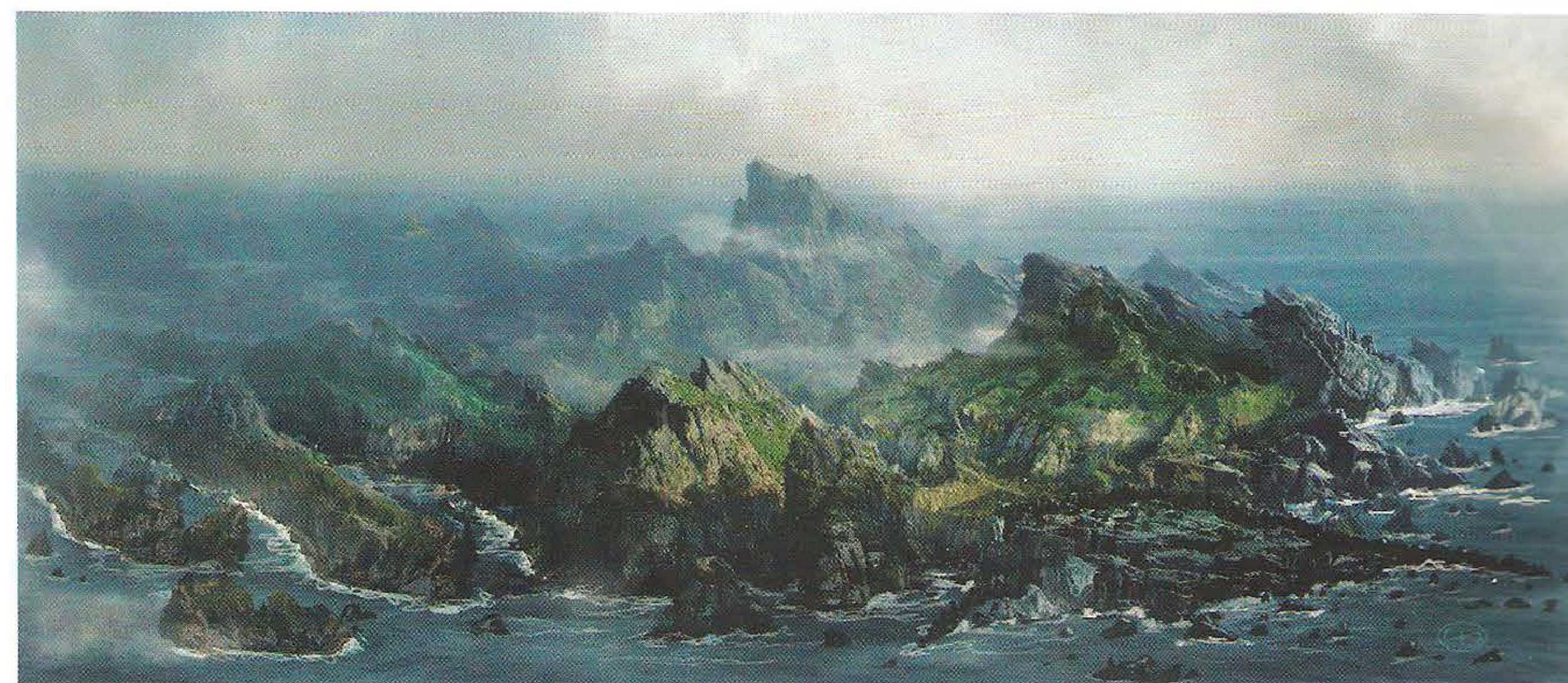
La breve aparición y destrucción de Kong en 1933 fue paralela al descubrimiento y la pérdida de la isla. Apenas quince años después de su descubrimiento, Skull Island y todos sus maravillosos secretos se perdieron entre las olas, la isla desgarrada por la misma fuerza geológica irresistible que la había preservado durante tantos contras. En los años intermedios entre la revelación y el olvido, Skull Island acogió sólo siete expediciones cortas del Proyecto Legacy. Cuando la isla finalmente sucumbió a la inestabilidad y se hundió, se llevó consigo a su gente misteriosa, monstruos e historia desconocida al mar, la leyenda convertida en realidad se convirtió nuevamente en leyenda. Los secretos que se aprendieron, en ese corto espacio de tiempo, fueron todo lo que alguna vez se reveló.

Esta es una colección de esos secretos, un bestiario de un mundo perdido. Comprada con sangre, catalogada a través de la observación y preservada en palabras y bocetos, la memoria de Skull Island está encuadernada dentro de estas páginas como una galería de lo terrible y maravilloso, un relato de la naturaleza enloquecida y una colección ilustrada de maravillas evolutivas. Los hallazgos incompletos de esos breves años de estudio se recopilan aquí y se acompañan de dramáticas ilustraciones de lo que fue el último gran descubrimiento de nuestro tiempo: el Reino de Kong.

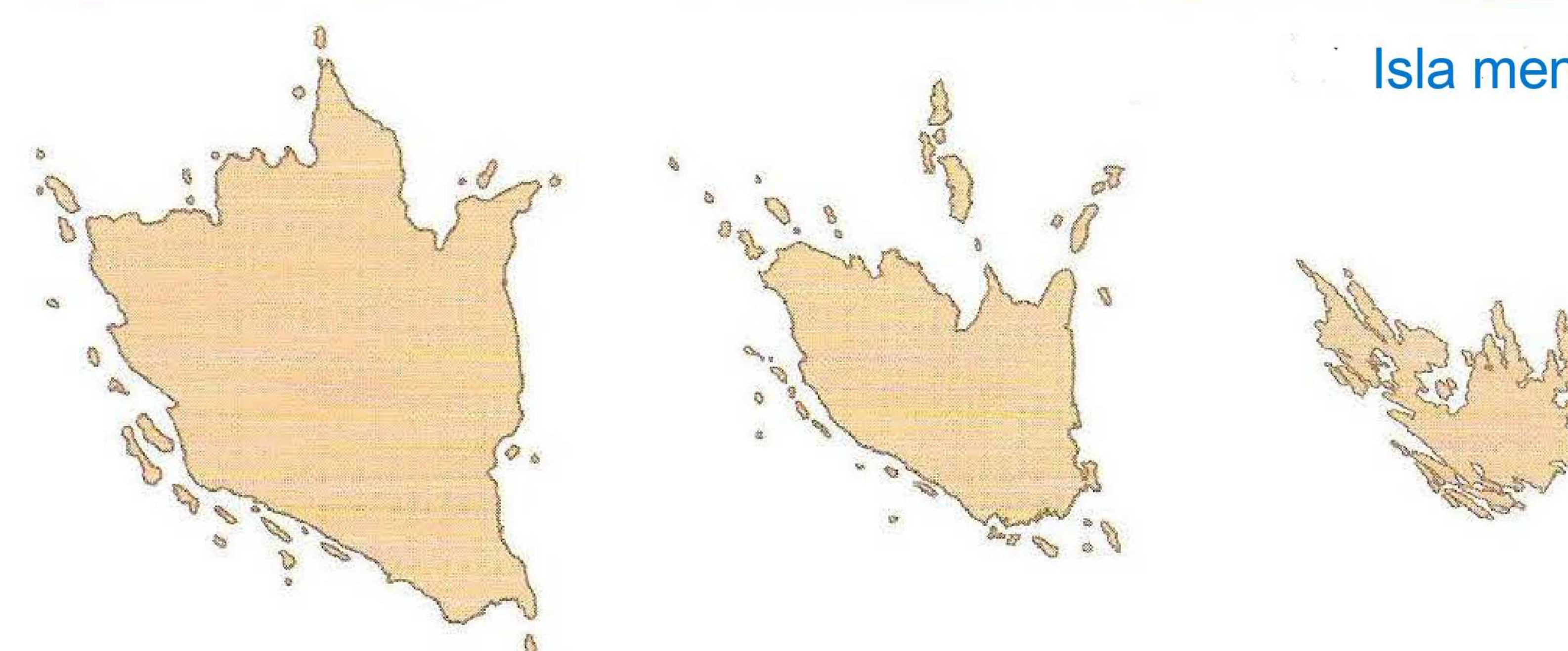
UNA TIERRA QUEBRADA

No es de extrañar que Skull Island permaneciera sin ser descubierta durante tanto tiempo. Sobresaliendo del peligroso mar, al oeste de Sumatra, la isla estaba en el corazón de una región afligida por intensas anomalías magnéticas y violentas tormentas marinas. La misma roca con la que se construyó la isla era traicionera.





Isla menguante

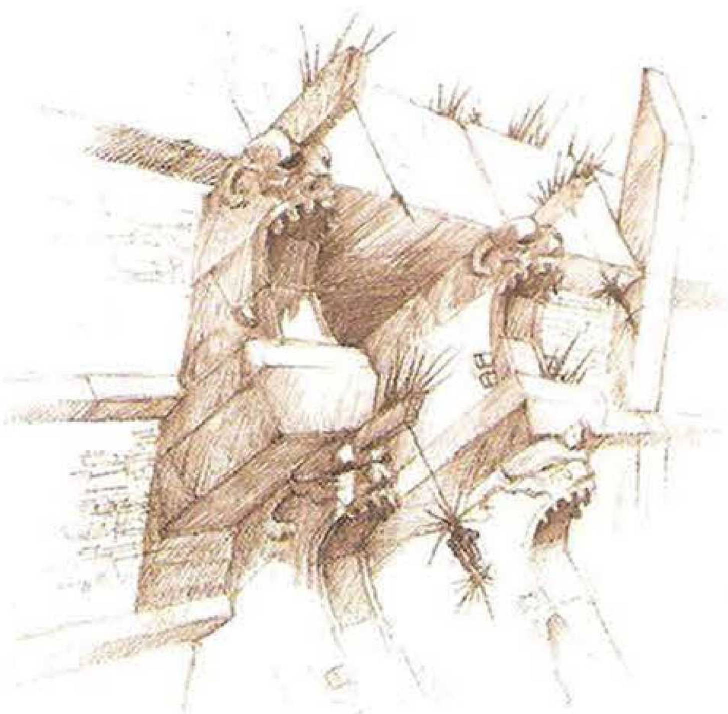


En los últimos mil años, la isla se redujo drásticamente. Los estudios del fondo marino alrededor de Skull Island permitieron mapear las huellas pasadas de la costa con una precisión razonable, contando una historia de cambios dramáticos.

Una vez parte de una masa de tierra mucho más grande, la antigua Skull Island de Gondwana se asentó en el turbulento límite de las placas tectónicas indoaustraliana y euroasiática. Las placas rodaron una sobre otra y las tensiones provocaron una fractura violenta de la placa indoaustraliana debajo de la isla. El resultado fue una actividad volcánica significativa. Las fisuras y los puntos de presión crearon tierra y forzaron la roca fundida a la superficie mientras, al mismo tiempo, grandes trozos de la isla caían en la profunda zanja de subducción que marcaba el borde de la placa. Skull Island debió su creación a las mismas fuerzas que la estaban destrozando a mediados del siglo XX.

La costa se hizo añicos y se derrumbó mientras la isla entera se hundía. En el corazón de la isla, las fuerzas volcánicas trajeron agua y barro burbujeante a la superficie, mientras que otras áreas fueron roídas y ahuecadas desde abajo, dejando una tierra que se desmoronaba, llena de contrafuertes irregulares y abismos sin fondo.

El misterio de las ruinas



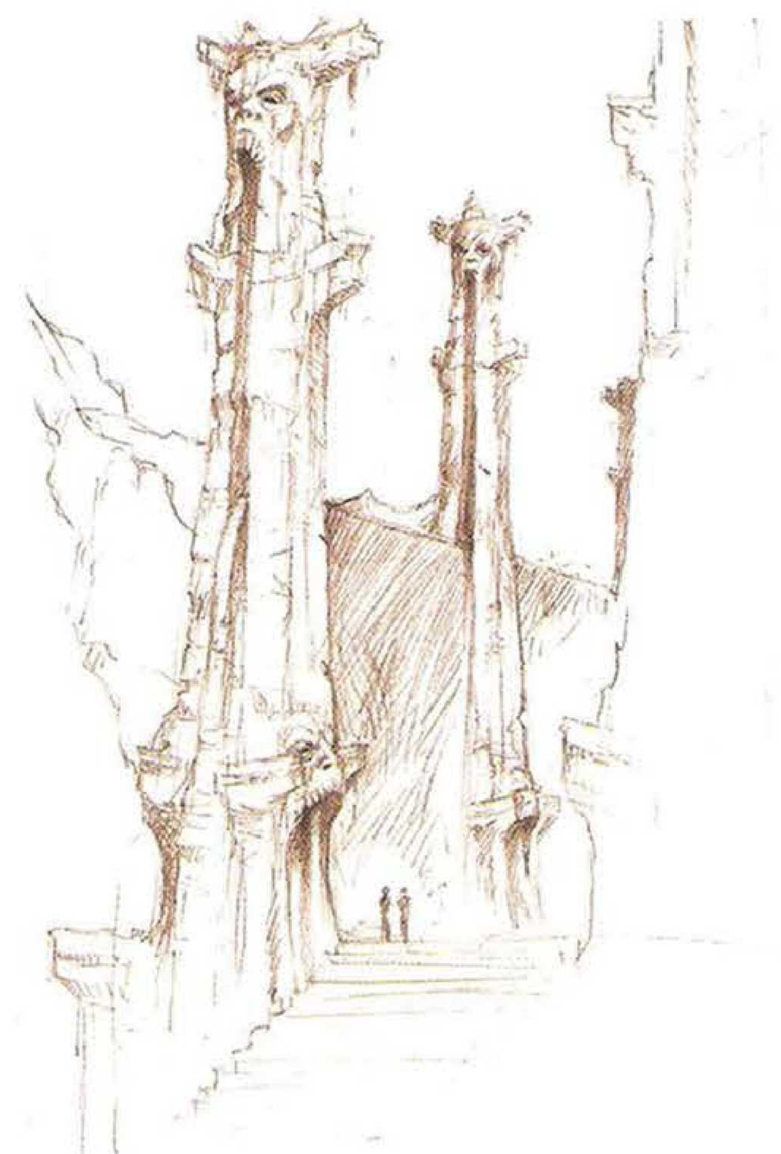
Lo primero que vieron los exploradores de Skull Island fue el poderoso muro que separaba el escaso asentamiento de la humanidad de los terrores que habitaban la jungla. Esta enorme e importante estructura empequeñecía a la insignificante aldea que se acurrucaba bajo su sombra protectora. Este no fue el trabajo de esa población en apuros, sino el legado de una civilización más antigua, mucho más avanzada, desaparecida hace mucho tiempo.

Las ruinas de piedra gigantes de esta antigua sociedad salpicaban toda la isla. Vastos edificios sobresalían de la jungla envolvente y se derrumbaban por la costa para desaparecer en el mar. Debajo del bosque enredado que envolvía la isla en un asfixiante abrazo verde, una gran ciudad había respirado una vez. El estudio de estos restos y de la propia gran muralla, que había recorrido un círculo ininterrumpido alrededor de toda la parte central de la isla, habla de una cultura de tres mil años de antigüedad. Los paralelos arquitectónicos sugirieron el sudeste asiático como patria.

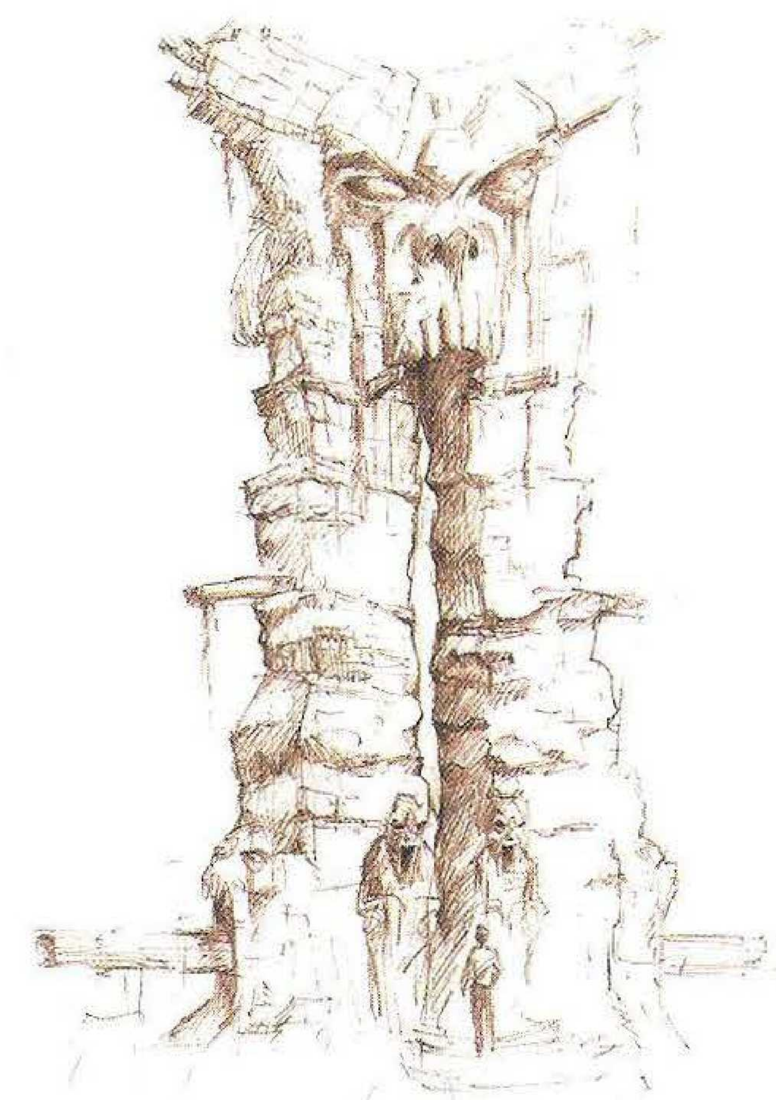


Se teorizó que los antiguos colonos trajeron consigo una cultura establecida, como lo demuestran las grandes estatuas talladas y los fragmentos de magnífica cerámica que quedaron atrás. Eran una cultura devota que veneraba a los simios gigantes que abundaban en su arte. Algunos han especulado que los simios pueden haber llegado con los colonos, aludiendo a una simbiosis entre la gente y los ancestros de Kong.

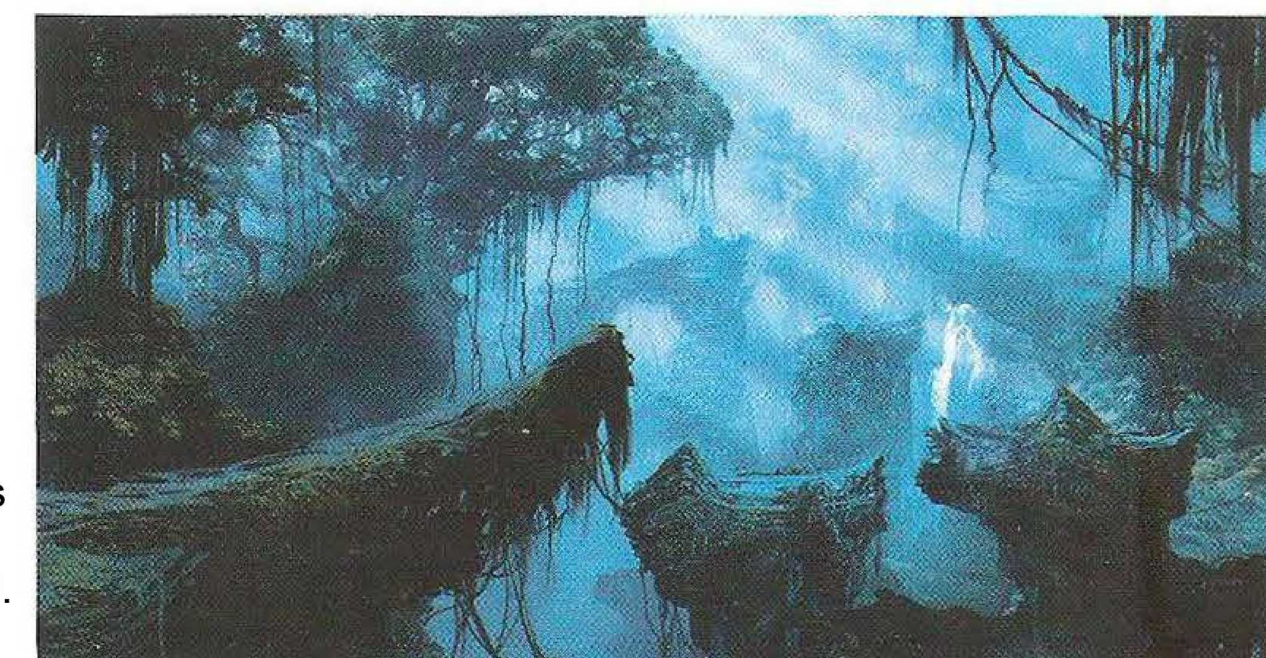


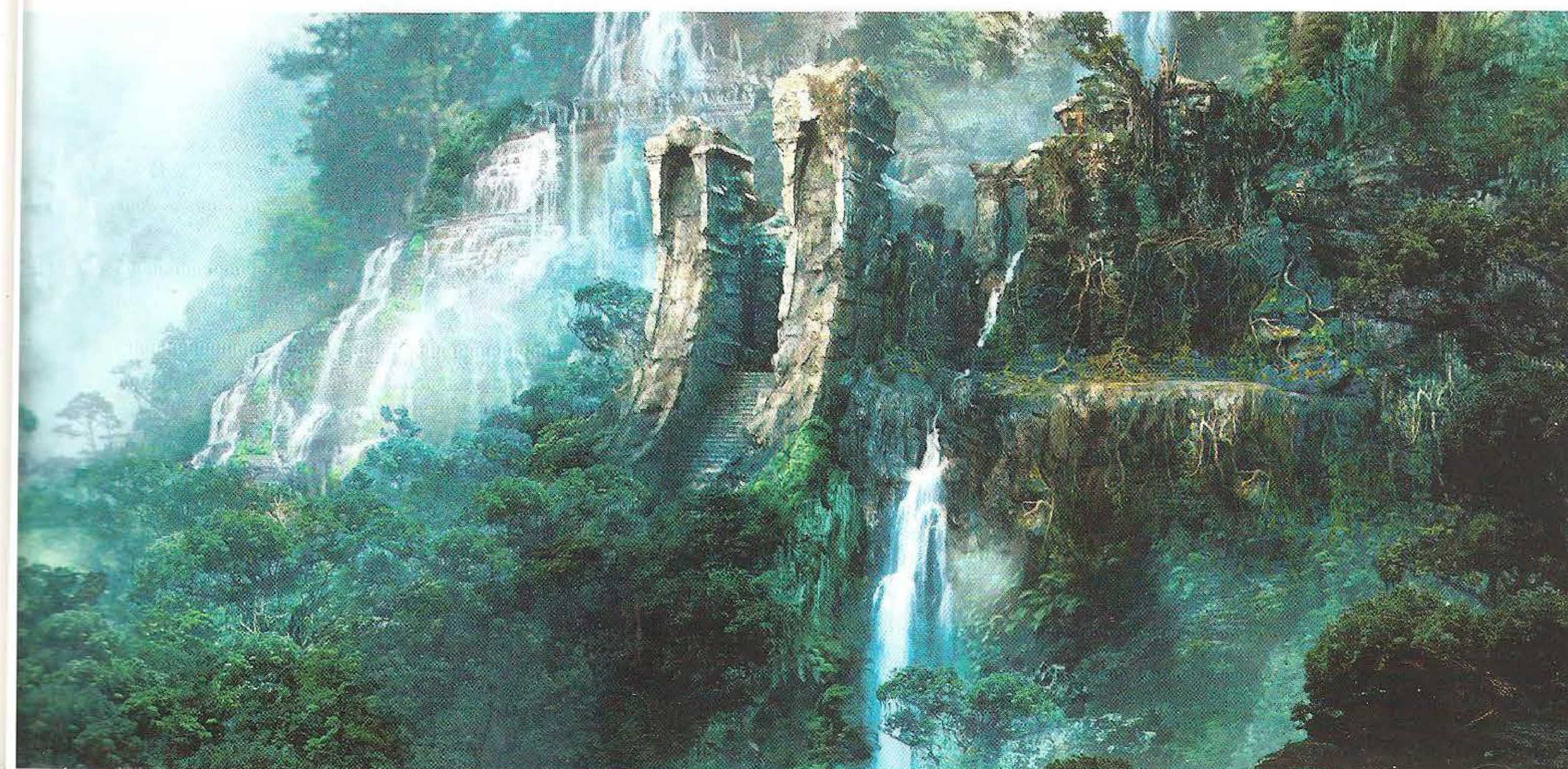






La naturaleza exacta de la extinción que cayó sobre este pueblo sigue siendo un misterio. Hace al menos mil años fueron aniquilados, dejando poco más que ratas polizones y los esqueletos de piedra de su ciudad en una isla condenada. La jungla se abalanzó para reclamar la tierra, extendiendo inexorablemente su zarcillo como dedos de raíces sobre la arquitectura erosionada, convirtiendo plazas y mercados en claros y torres de percebes con helechos y enredaderas nudosas. La gran muralla se derrumbó cuando las olas se tragaron la tierra, y sus pocos tramos sobresalientes se alzaron como lápidas en la franja verde, monumentos a la civilización perdida de Skull Island.





UNA COLECCION DE PESADILLAS

La pequeña Skull Island fue una vez parte del vasto y antiguo continente de Gondwana. En tiempos prehistóricos Lo que llegó a ser Skull Island era un tramo cerca de la costa del gran mar de Tethys, rico en vida. Cuando esta masa de tierra se desprendió, muchos ancestros prehistóricos de los habitantes modernos de la isla cabalgaron con ella, garantizando su supervivencia cuando la catástrofe y el cambio ecológico los exterminaron por todo el mundo. Otros se unieron más tarde, nadando o volando al santuario de la isla. Los puentes terrestres iban y venían, trayendo nueva fauna, cada uno añadiendo más diversidad de la isla.

Durante milenios la isla se erosionó. A medida que se perdía el hábitat, la vida se concentraba en áreas cada vez más pequeñas. La competencia se volvió feroz. La isla fue testigo del estallido de una carrera armamentista evolutiva, que forjó una colección de pesadillas.

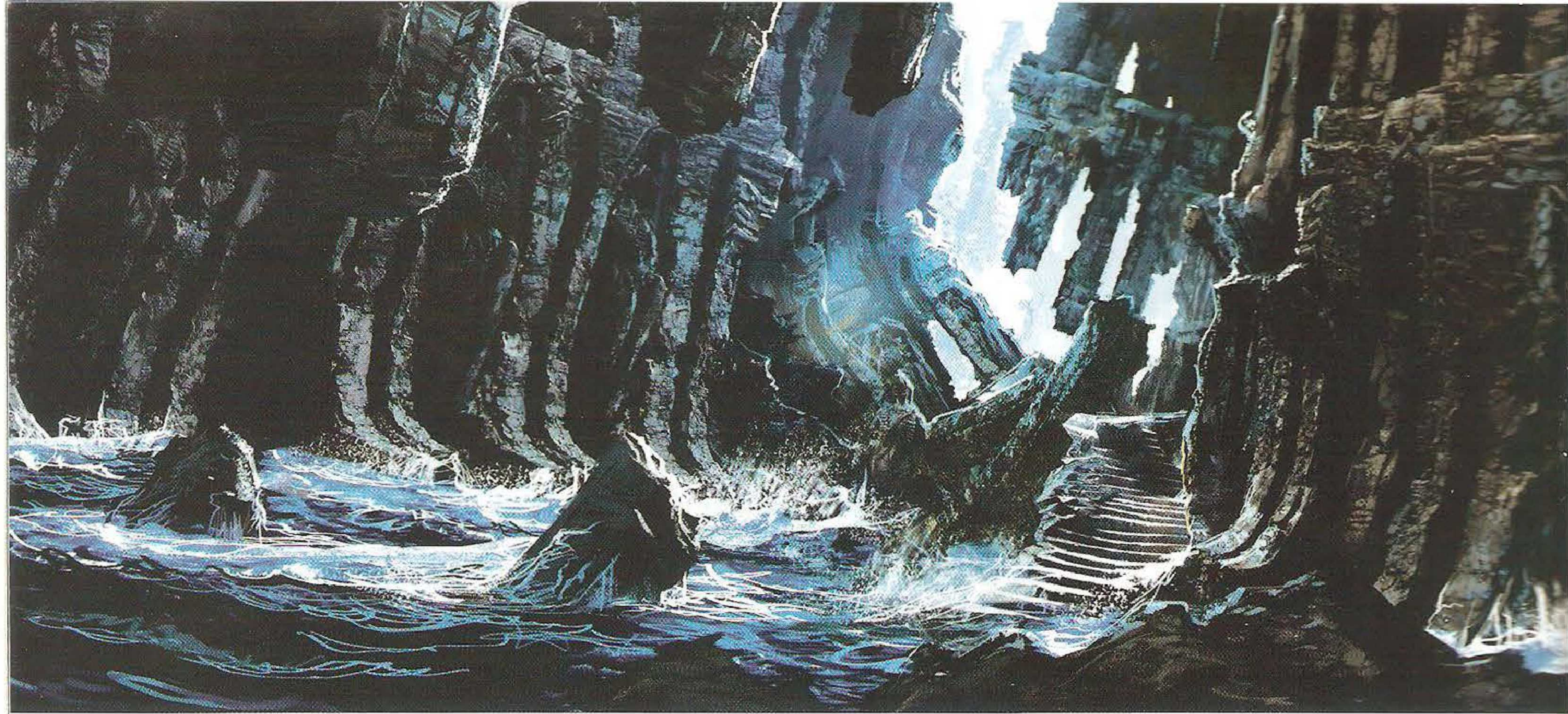
"Ver a la humanidad reducida a tal estado, como un roedor, temeroso y pequeño, es humillante. El hombre no es un cazador aquí. Es una presa. "

EXPEDICIÓN DE OTOÑO, 1935 .

La costa y el pueblo que se desmorona

I







Costa prohibida

La costa de Skull Island era un frente de guerra salvaje entre la tierra y el mar. Fuertes marejadas oceánicas amortiguaron la costa destrozada. rompiendo rocas y ruinas por igual, dejando una costa irregular como una mandíbula de dientes rotos.

En el flanco occidental, el mar se estrellaba contra acantilados escarpados y escarpes que parecían fragmentos. Ruinas antiguas serpentean a través de las grietas en la roca, atrios sin alma que resuenan con el embate de las olas. Las aves marinas hicieron sus hogares aquí en la miríada de cortes y cornisas, gaviotas residentes y migratorias estacionales. Petreles, alcatraces y cormoranes se zambullían en busca de peces en las ricas aguas frías de la fosa que colindaba con la isla.

En el siglo XX, los pocos humanos que vivían en Skull Island se ganaban la vida en esta costa árida, su aldea se alzaba sobre una delgada astilla de roca, que se adentraba en el mar, más allá de la gran muralla protectora.

En el otro extremo de la isla, un lento hundimiento llevó el mar gradualmente hacia el interior. Donde antes se extendían bosques de tierras bajas y llanuras aluviales, las mareas altas inundaron la tierra. Había algunas playas en las ensenadas más protegidas entre los promontorios rocosos. Estos fueron los hogares transitorios de lobos y tortugas marinas. Patrulladas por enormes depredadores y carroñeros, estas ensenadas eran tan imponentes como los acantilados del oeste para los habitantes humanos.

Crustáceos de la Costa



OSTEODOMUS

hueso-casa, 4-8 pulgadas de largo

Arrastrándose sobre las rocas y revoloteando a través de las pozas de marea había muchos y variados crustáceos, copépodos, cochinillas, camarones, cangrejos, cangrejos de río y muchos otros. La mayoría eran especies conocidas, pero Skull Island también tenía sus bichos raros. No menos importante entre ellos estaba el fornido cangrejo ermitaño Osteodomus. Grande para un ermitaño, los individuos de mayor tamaño tenían dificultad para localizar conchas del tamaño suficiente donde caber. Es por eso que estos oportunistas innovadores, hicieron uso de cualquier cosa que encajara vagamente en ellos, incluidos los huesos ahuecados, lo que dio nombre a la especie. No era raro ver un cráneo escamoso deslizándose sobre las rocas con patas puntiagudas que sobresalían.

LIVIDUSCUTUS

Escudo azul-negro, 9-12 pulgadas de largo

Lividuscutus era una langosta herbívora de caparazón azul oscuro con garras delicadas pero patas largas y poderosas para aferrarse a las rocas golpeadas por las olas. La especie podía ejercer un agarre notable para su tamaño, arrastrándose a lo largo de la peligrosa zona de salpicadura donde recolectaba algas de las rocas.

SCUTUCARIS

Cangrejo escudo, 6-10 pulgadas de largo

Scutucaris era una langosta aplastada de la familia Scyllaridae, que incluía langostas zapatilla y nariz española. Scutucaris era extremo incluso entre estos crustáceos de apariencia aplastada, con su cuerpo casi bidimensional diseñado para permitirle deslizarse en las grietas y dividirse en las rocas de la costa.

Los peces depredadores y los pulpos podían evadirse escondiéndose en las estrechas fisuras que eran comunes a lo largo de la destrozada línea costera. Scutucaris también cazaba en las grietas. sacando pequeñas presas que habrían evadido a la mayoría de los cangrejos o langostas de tamaño similar. El crustáceo era omnívoro y tomaba todo lo que encontraba. Las garras de hoja afilada podían abrir bivalvos y cortar el músculo que mantenía cerradas las dos mitades para llegar al carnoso marisco del interior.

CUNAEPRAEDATOR

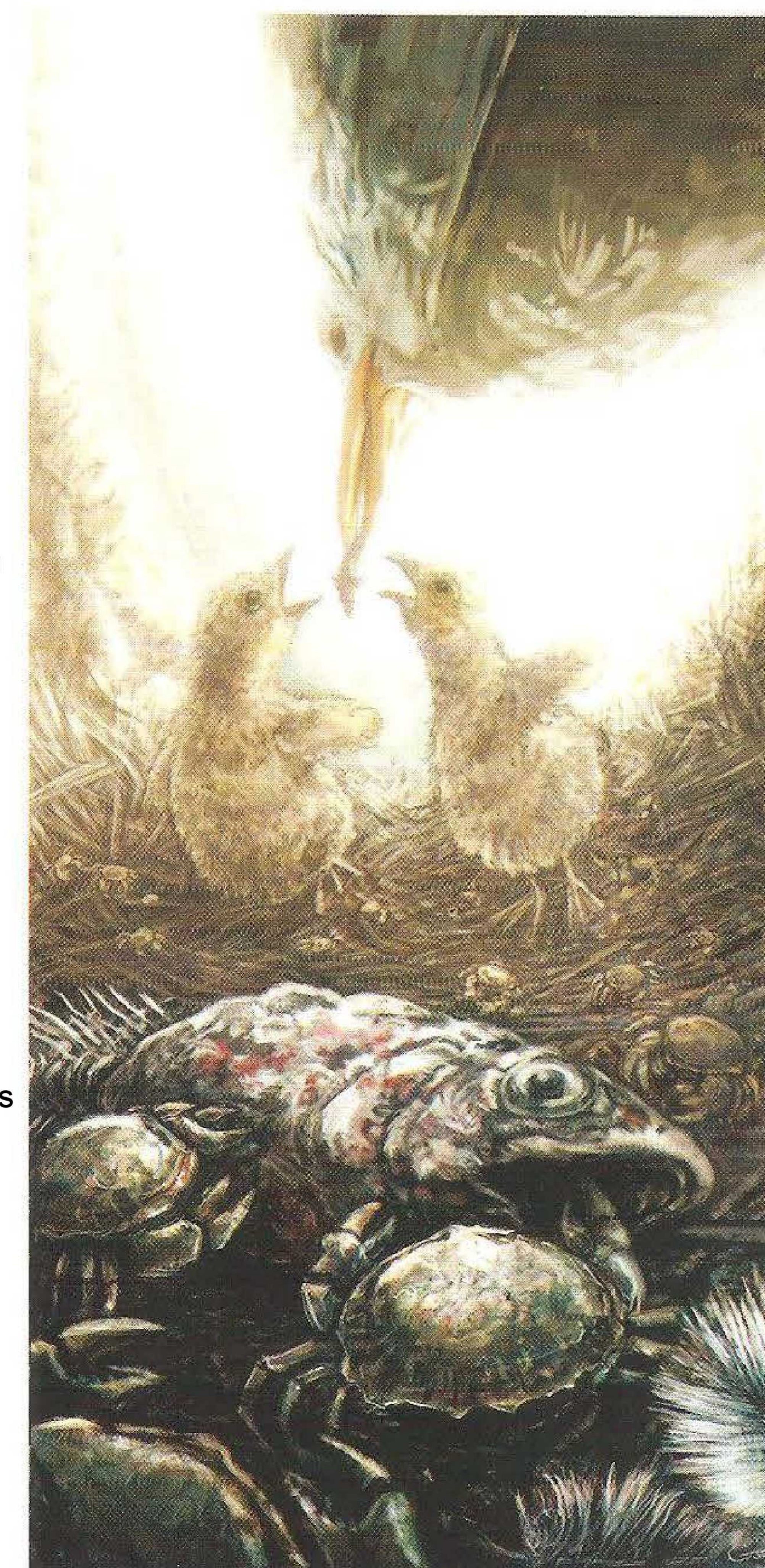
Saqueador de nidos, 3-6 pulgadas de ancho

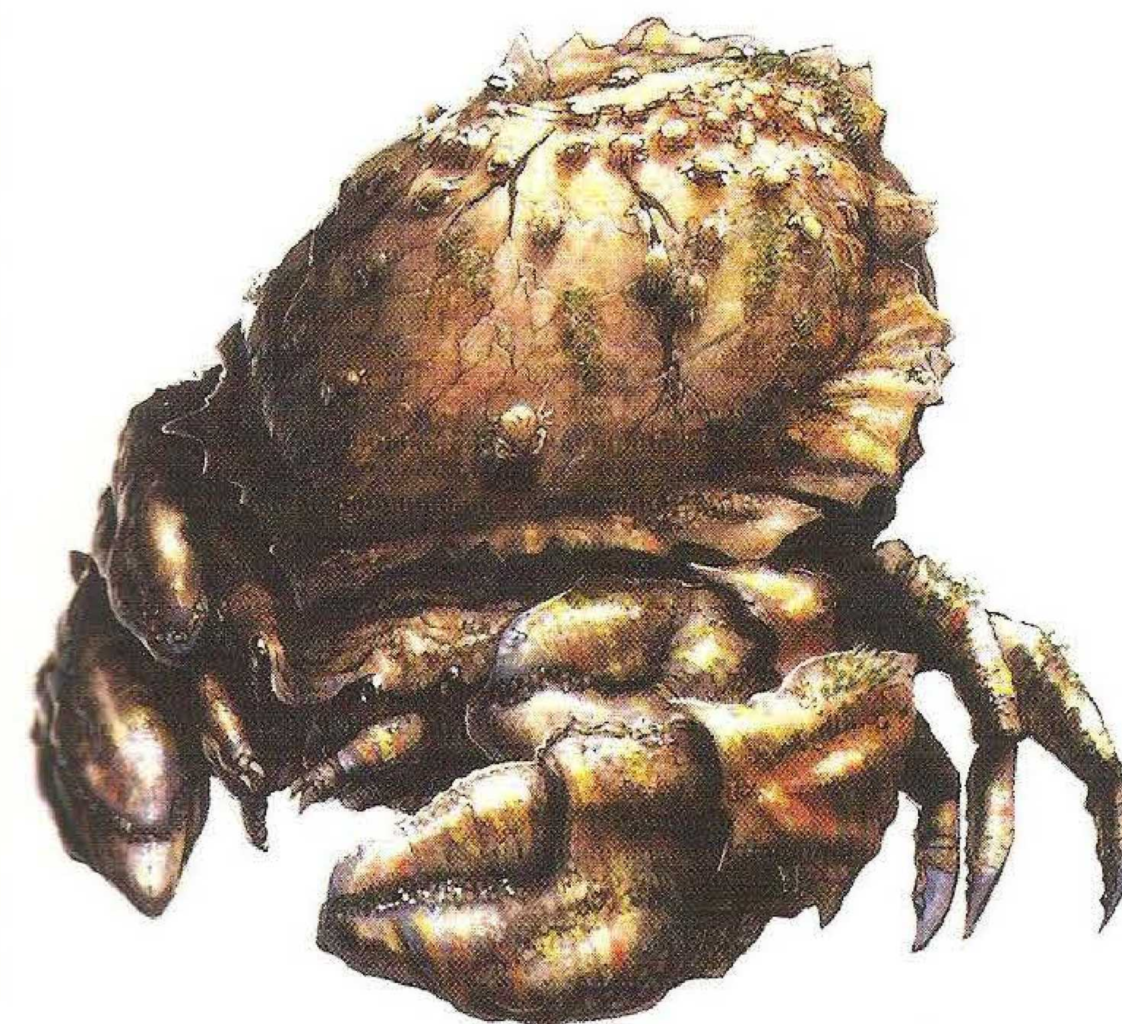
Un pequeño y fornido cangrejo de tierra como ningún otro, el corpulento Cunaepraedator era una criatura extraordinaria. Habiendo abandonado el agua, recorrió los acantilados costeros y las fronteras de la selva. Cunaepraedator había desarrollado adaptaciones para vivir completamente libre del mar, sin tener que regresar al agua para reproducirse.

Llevando huevos fertilizados en una cavidad especial debajo del cuerpo, las hembras mantenían sus preciadas cargas húmedas y seguras a medida que se desarrollaban, eclosionando en versiones diminutas de su forma adulta. La etapa larvaria se omitió por completo.

Los diminutos cangrejos se aferraban a su progenitora durante los primeros días o semanas de vida, trepando por su caparazón y bajando por sus extremidades para alimentarse, pero sin dejar nunca la seguridad de su cuerpo. La madre cangrejo buscaba una de las muchas colonias de aves marinas que salpicaban la costa bordeada por acantilados de la isla y depositaba allí a sus crías, sacándolas de su cuerpo delicadamente con sus pinzas.

En el nido, las crías crecen rápidamente, consumiendo detritos, restos de comida de las aves o restos de polluelos muertos. Una vez que los pájaros emplumaron y el nido fue abandonado, los jóvenes cangrejos a medio crecer se trasladaron para unirse a sus padres en la franja de la jungla como carroñeros que vagan libremente.





Cunaepraedator también fue notable por tener un segundo par de pinzas grandes. Entre las hembras, este segundo par era simplemente otro conjunto de herramientas para buscar comida, pero su función real se hizo evidente durante la temporada de apareamiento, cuando los machos usaban sus garras primarias para atrapar y sujetar las de sus parejas. Levantándola, con las garras trabadas, para inclinar su vulnerable parte inferior hacia arriba, el macho usó las segundas pinzas para depositar suavemente la semilla en su masa de huevos. Habiendo hecho eso, él la soltaría y batiría una rápida retirada fuera del alcance de sus ataques de represalia.

Tartarusaurus

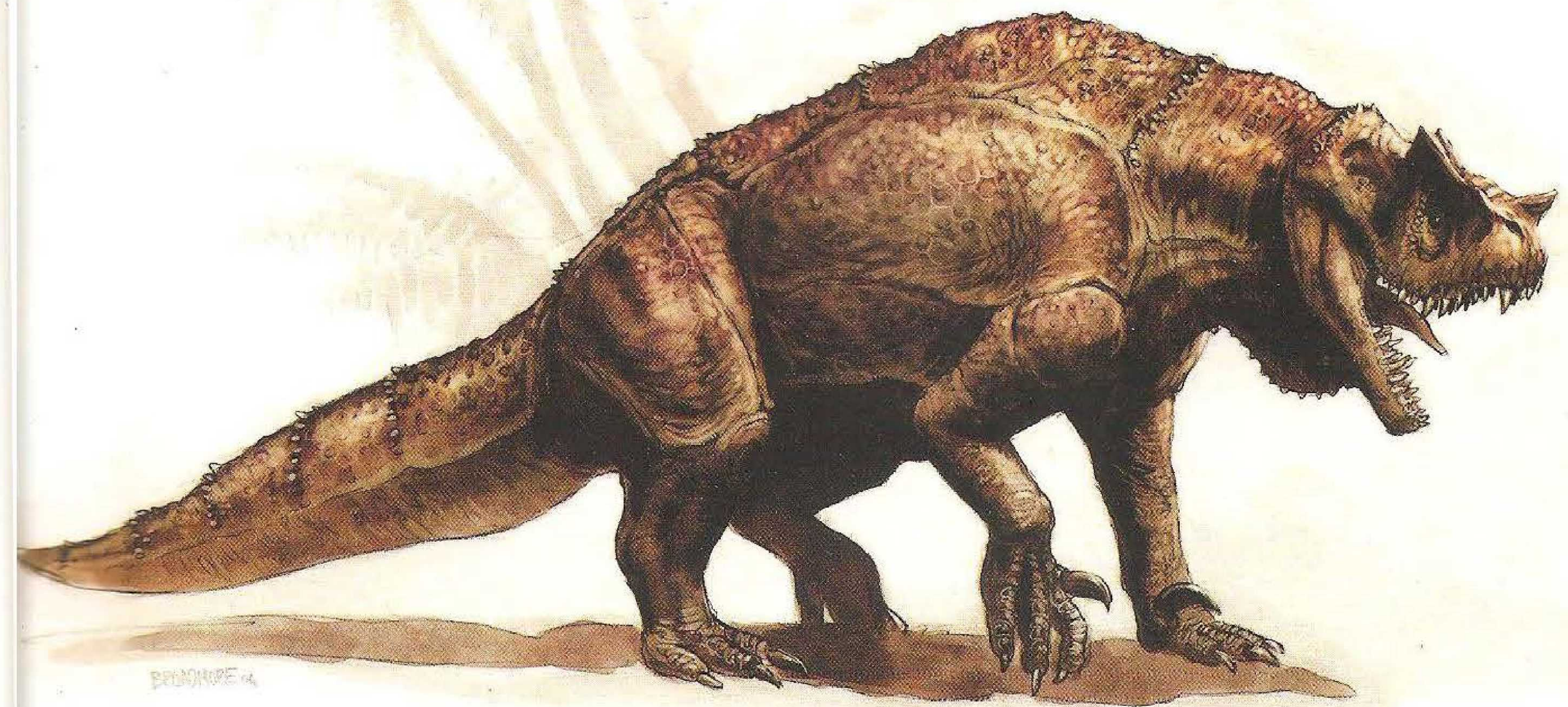
Tartarusaurus saevus


Lagarto cruel del infierno, 6-8 metros de largo

El más grande de los depredadores costeros, Tartarusaurus, era un terror con el cual los nativos rezaban para no toparse nunca a la hora de forrajear. Enorme y hambriento, con mandíbulas que rompen huesos y poderosas extremidades que podían impulsar al carnívoro más rápido de lo que cualquier hombre podría correr distancias cortas, este bruto podía acabar con los aldeanos desprevenidos. Afortunadamente, su área de distribución se limitaba al extremo más alejado de la isla, donde subsistía a base de focas, reptiles costeros y Limosaurios. Tartarusaurus también tomaba carroña cuando podía encontrarla, poseyendo la fuerza para luchar contra otras bestias que se alimentaban de su comida. La capacidad del carnívoro para pararse sobre sus patas traseras le permitió alcanzar acantilados bajos, aves que andaban por ahí también eran presas, asaltando sus nidos en busca de polluelos, poco más que pequeños bocadillos para el reptil parecido a un tanque.

La naturaleza estacional de muchas de sus fuentes de alimentos costeros, como los lobos marinos, significaba que los Tartarusaurus eran nómadas, siguiendo la comida. Esto los llevó a frecuentes conflictos entre sí cuando los individuos se reunían para cazar. Tenían grandes reservas de grasa acumuladas en sus colas, lo que permite a la especie pasar largos períodos sin alimentarse. Esta energía almacenada daría a los animales más pequeños un respiro en la batalla para competir por la supervivencia cuando la comida escaseaba.

Tartarusaurus tenía una piel gruesa, parecida a la de un rinoceronte, que lo protegía del daño. Los machos luchaban entre sí por los recursos y el acceso a las hembras. Armados con garras gruesas y curvas en cada trepada, los machos luchaban erguidos, balanceándose sobre sus robustas patas traseras mientras se arañaban unos a otros con estas garras parecidas a guadañas. A pesar de la ferocidad de los combates, su piel gruesa y sus resistentes escamas solían protegerlos de lesiones graves.







PERACERDON

Peracerdon exitialis

Dientes mortales afilados, 3-4 metros de largo

Un largo hocico armado con filas de dientes de hojas delgadas identificó a Peracerdon como un cazador de peces, aunque también tomaba aves marinas, huevos e incluso crías de foca sin vigilancia cuando se presentaba la oportunidad. Era un terópodo especializado, el elegante ave zancuda acechaba por el perímetro de la isla, aferrándose a las rocas con sus garras parecidas a tornillos de banco, Incluso el fuerte oleaje no lo disuadía. Peracerdon podía atacar rápidamente con sus largas garras delanteras, o su hocico de trampa de ginebra, para arrebatar presas de las piscinas de la costa a lo largo de la orilla del agua. Un Peracerdon lograba equilibrar su larga cola, mientras se aferraba a la zona de salpicadura, ojos agudos perforaban las olas en espera de peces y cangrejos.

Tanto en mares tranquilos como agitados, los Peracerdon se encontraban a lo largo de la costa, desde los arrecifes castigados por el oleaje y desmoronados hasta los tranquilos pantanos costeros.

LIMUSAUR

Limusaurus corrodomolluscus

Lagarto mordisqueador de moluscos, 60-90 CM de largo

Aferrándose a las rocas azotadas por el rocío con sus anchas patas con garras estaba el peculiar Limusaurio, parecido a una salamandra. Anfibios flácidos que se habían adaptado para sobrevivir en el agua salada, los Limusaurios pastaban en la zona de chapoteo, raspando mejillones y otros mariscos de las rocas con sus dientes duros como piedra.

Estos bichos raros regordetes arrancaban todo el marisco de su anclaje en racimos y se tragaban la pulpa, con cáscara y todo. Tripas de paredes duras los protegían de la picadura de las conchas cuando pasaban.



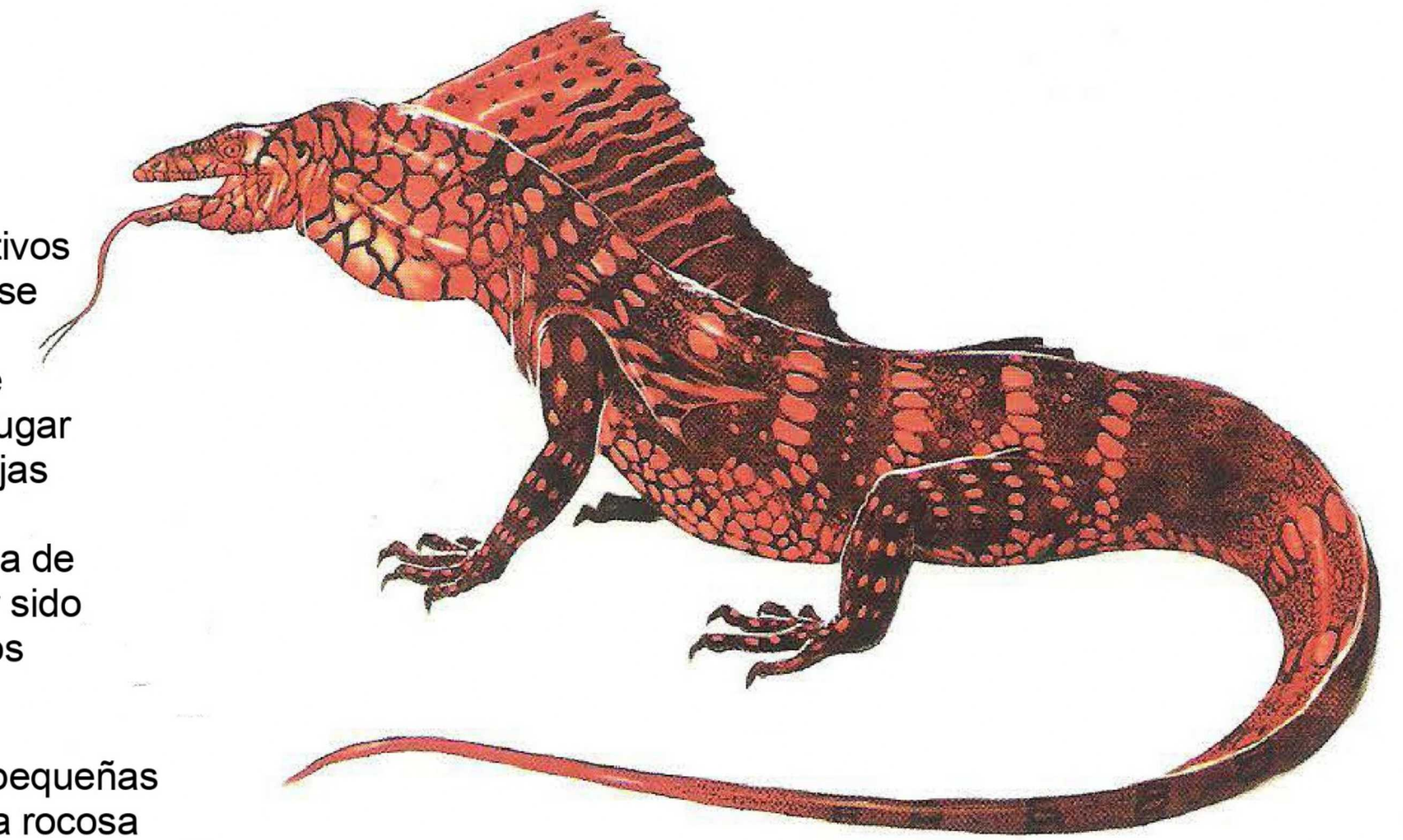
LOS ACANTILADOS SOBRESALIENTES

La geología temperamental de Skull Island convertía su costa en un laberinto desmoronado de acantilados y promontorios que sobresalían de un mar salvaje. Las proyecciones dentadas proporcionaron repisas protegidas para que las aves marinas y otros animales anidaran, y vigías escarpados para que los depredadores escanearan la zona en busca de presas. Había pocas playas en la costa de la isla, por lo que la competencia por su uso era feroz.

DRAGONSKIN

Varanus dracopellis

Monitor piel de dragón, 60-90 CM de largo



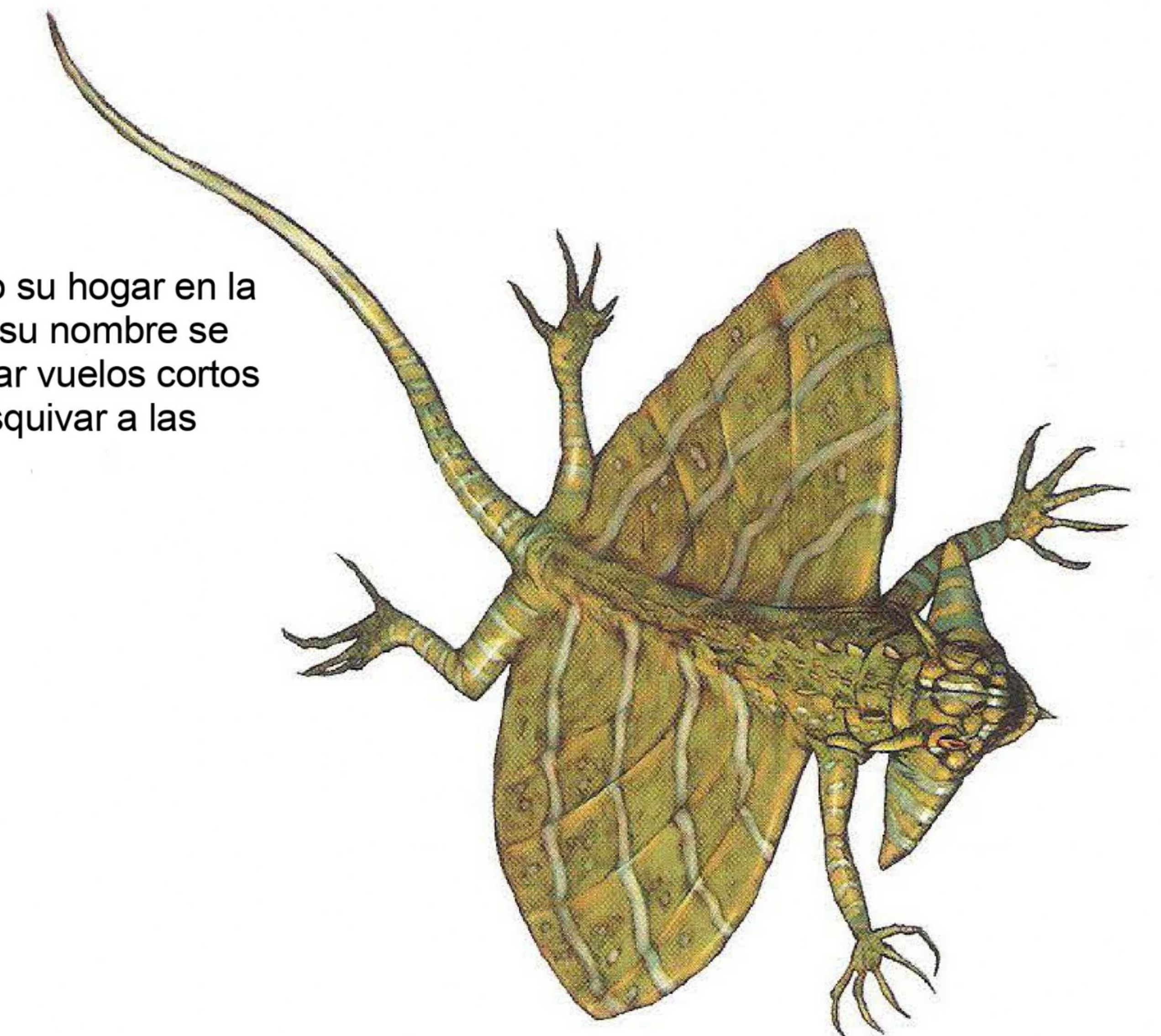
Los Dragonskin eran lagartos monitores llamativos que recientemente habían colonizado la isla y se habían convertido en una nueva especie. Habiendo llegado probablemente en balsas de vegetación o madera a la deriva desde algún lugar del sudeste asiático, desarrollaron escamas rojas brillantes que eran aún más vívidas en la temporada de reproducción. La función precisa de las marcas no está clara, aunque puede haber sido para asustar a los depredadores. Ambos sexos eran de colores brillantes.

Los Dragonskins se alimentaban de huevos y pequeñas criaturas que encontraban a lo largo de la costa rocosa y en los acantilados que trepaban ágilmente.

DISCUS

Discus ora

Disco costero, 10-15 CM de largo



Discus era una especie de lagarto volador que hizo su hogar en la costa rocosa. Bonitos lagartos verdes y amarillos, su nombre se debe a sus alas redondas. Esto les permitía realizar vuelos cortos y rápidos entre las rocas en busca de insectos y esquivar a las gaviotas que los depredaban.



El Estuario

En las costas orientales de la Skull Island, donde los ríos desembocaban en el mar y la tierra se hundía lentamente, gran parte de lo que alguna vez habían sido llanuras aluviales o jungla baja se convirtió en un pantano creciente. Los bosques bajos crecían junto al río, en el lugar de los pantanos inundados por la marea, puntuados solo por los tocones de árboles ahogados.



ACIEDACTYLUS

Aciedactylus mandocaris

Devora cangrejos de dedos afilados, 3-4 metros de largo

Aciedactylus estaba especializado en la pesca de mariscos en los estuarios pantanosos y manglares. Los pies anchos y separados evitaban que el dinosaurio se hundiera en el barro y la arena empapada, pero su adaptación más peculiar fue el segundo par de fosas nasales montadas sobre sus crestas triangulares.

Las fosas nasales primarias de Aciedactylus podrían cerrarse con fuerza al exhalar, forzando el aire hacia las crestas resonantes y las pequeñas fosas nasales secundarias para emitir llamadas de trompeta entre sí. La función principal de estas fosas nasales secundarias quedó clara durante la alimentación. Sellando las primarias, Aciedactylus podía respirar a través de las secundarias montadas en lo alto mientras la mayor parte de su cabeza estaba hundida en las aguas poco profundas o en el lodo del estuario

Sus dientes eran cortos y gruesos para triturar conchas de moluscos y cangrejos. Por otro lado, el plácido terópodo se defendía con largas garras en forma de cuchillas en sus dedos, flexionándolas y blandiendolas ante amenazas potenciales para advertirles que se alejaran.

NEFUNDUSAURUS

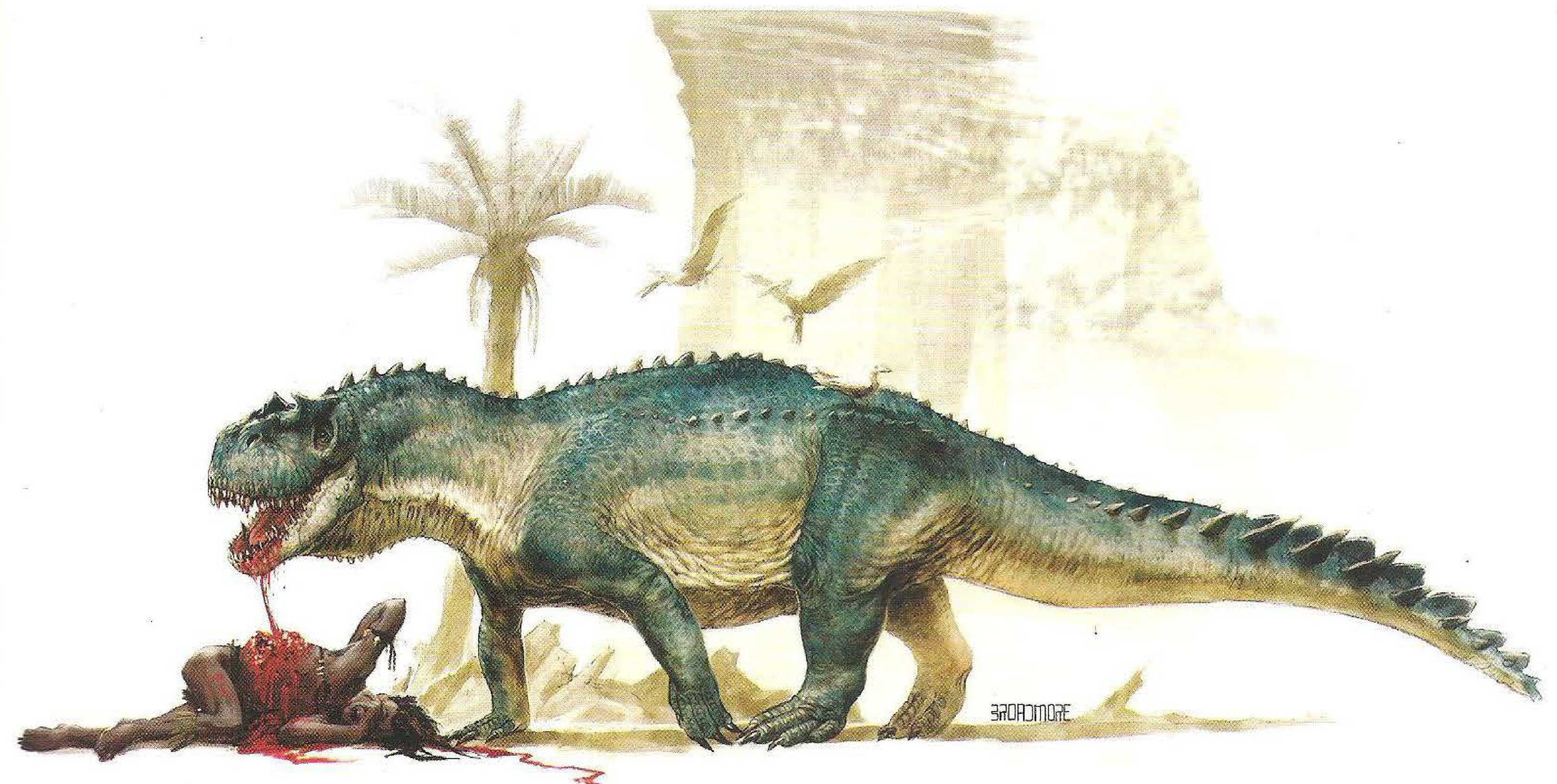
Nefundusaurusus acerbus

Lagarto Abominable Problemático, 4-7 metros de largo

Acechando en la costa de Skull Island había un brutal peso pesado de cuatro patas con gusto por la carne. Nefundusaurio no era un dinosaurio, sino una antigua especie de arcosaurios que depredaba a los dinosaurios. Su enorme canal olfativo le otorgaba al animal un agudo sentido del olfato. La mayor parte de su dieta consistía en pescado en descomposición u otra carroña varada por la marea, a la que el Nefundusaurus era conducido por la brisa que le llegaba a las fosas nasales con hilos de podredumbre.

Nefundusaurus usó su tamaño para robar también comidas de carnívoros más pequeños, incluido el cocodrilo costero Dirusuchus, a través de la intimidación y la fuerza bruta. Con poderosas mandíbulas, eran capaces de devorar cadáveres enteros. Incluso los mariscos robustos y las tortugas podrían romperse, tragarse y digerirse más tarde en el estómago increíblemente ácido del reptil. Las presas vivas se tomaban cuando se podían atrapar. Focas ricas en grasa eran emboscadas por detrás de una cubierta en la costa rocosa.



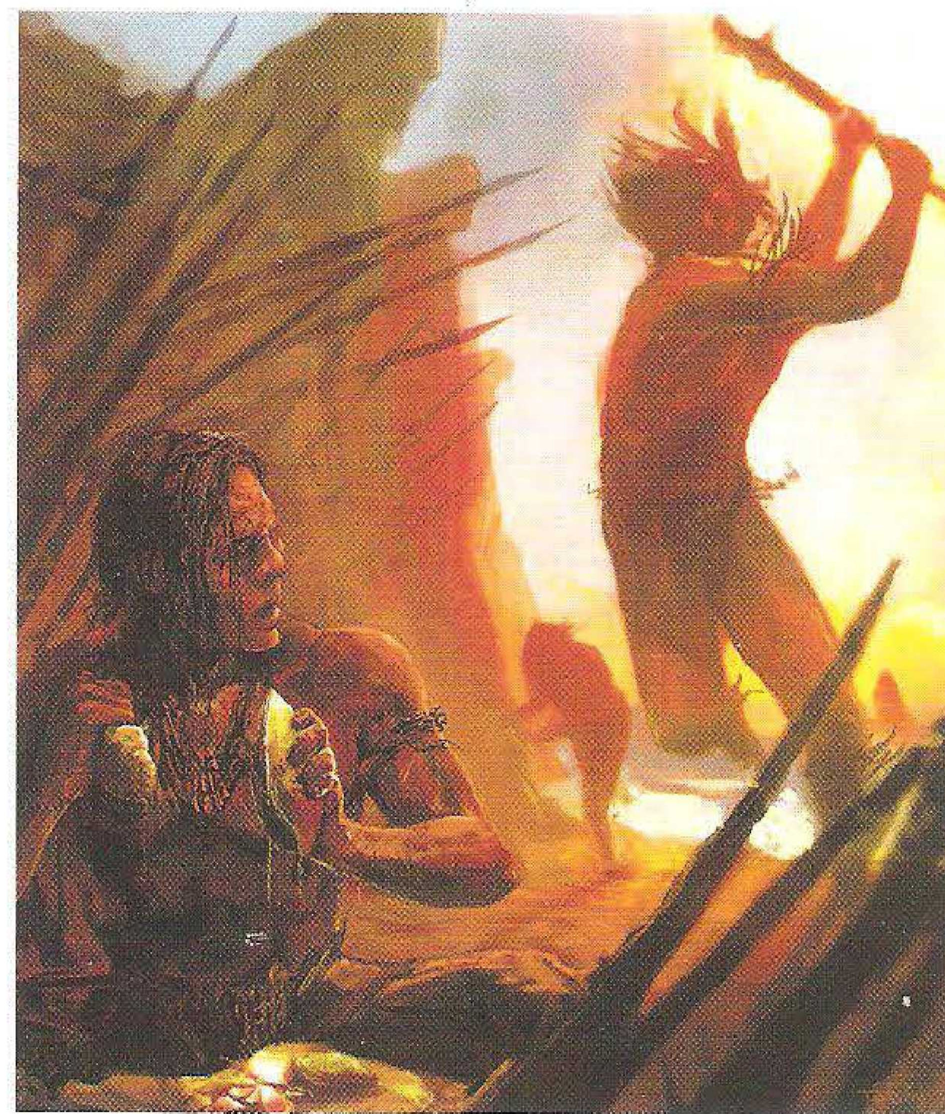


Isleños Calavera

Encaramados precariamente entre la gran muralla y el mar embravecido, los habitantes humanos de Skull Island se aferraban a una existencia precaria en una cuña estéril de roca negra cubierta por las arquitecturas crocantes de sus antiguos habitantes. Entre estos recordatorios de la gloria de una cultura antigua y sin nombre, los isleños golpeados por la pobreza se ganaban la vida a duras penas contra increíbles adversidades.

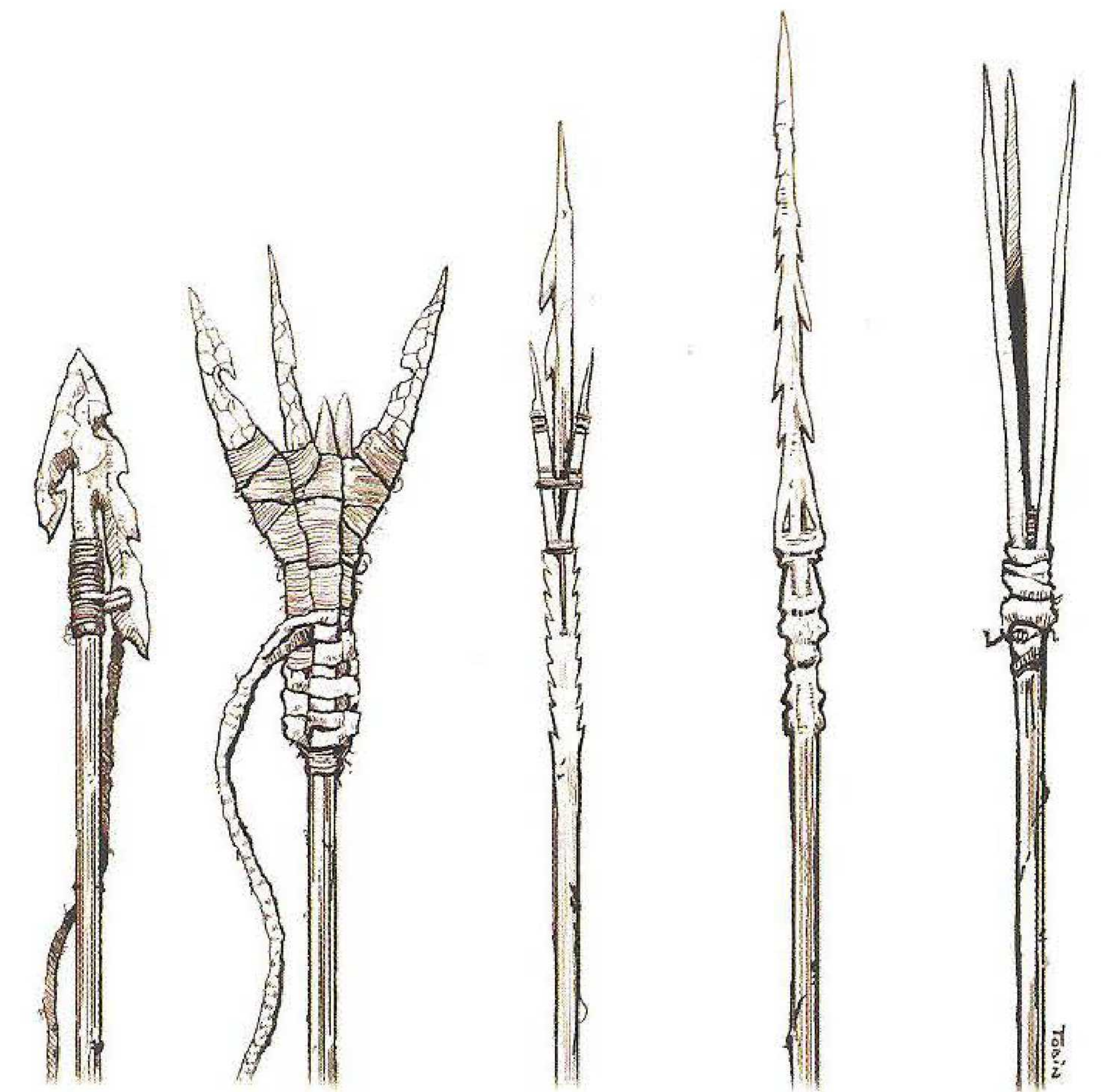
Más allá del muro, una isla de fauna salvaje aguardaba con garras y dientes afilados para desgarrar la carne que se atreviera a cruzar la línea divisoria. Detrás del pueblo, el mar implacable reclamaba su propia cuota de humanidad. La vida era dura y sombría, pero los audaces podían encontrar comida. El océano tenía comida para ofrecer en forma de rica vida marina, aunque los nativos tuvieron que enfrentarse a la muerte para arrebatársela a las olas.

El ingenio de la gente se enfrentó a toda la fuerza de los elementos y los monstruos más aterradores de la naturaleza. Moviéndose alrededor de la costa rota, por encima de la marea, los saltadores de pértiga iban de roca en roca para sondear nuevos caladeros.



Los arcos inundados de antiguos salones y templos, deshabitados desde tiempos antiguos, albergaban escondidas colonias de anémonas y cangrejos para ser saqueados. Atados a sus amigos, los pescadores eligieron momentos de calma para bucear en busca de mariscos y algas. Apelando al ingenio y la bravuconería, los nativos crearon vertiginosos andamios de madera negra e hilo deshilachado para cruzar las enormes brechas entre los pilares de piedra y las ruinas astilladas, abriendo nuevas zonas de alimentación para la explotación.

Tan escasos de recursos, esta gente probada no deja que nada se desperdicie. La competencia era intensa y lo que otro tenía a veces podía ser tomado por la fuerza. La voluntad del fuerte gobernó todo.





Devoción a Kong

En un mundo en el que los humanos fueron reducidos a insectos por la influencia de los elementos y la escala de las bestias de la naturaleza. Donde la vida se ganaba a duras penas bajo las ruinas de una antigua e insondable superpotencia, las fuerzas que gobernaban asumieron el poder de las deidades. El mar y las rocas eran dioses, benévolos e iracundos por capricho. Las bestias que merodeaban la costa o salivaban en la selva eran como semidioses o espíritus hambrientos y vengativos al servicio de los caprichosos elementos. Incluso las ruinas de piedra negra, y la protección limitada que brindaban, eran obsequios para creyentes leales por parte de benefactores omnipotentes e invisibles. Y la mayor de estas fuerzas naturales era una criatura, en parte humana y animal, una incómoda fusión de lo salvaje y lo inteligente. Este era el todopoderoso Kong, un rostro lleno de cicatrices del que podían colgarse todos los motivos inventados de un mundo cruel.

No era de extrañar que la gente de Skull Island, tan castigada por las circunstancias y las penurias, viviera temerosa de las fuerzas de su mundo y buscara apaciguar al poderoso Kong. Creían que a cambio de los sacrificios, podrían obtener un respiro de su ira. Emergiendo de la jungla para rugir en las puertas, el gran simio era un poder para temer y satisfacer.

Escarificación



La carificación por escarificación era un rito de iniciación para los hombres de la isla. El dolor y el ritualismo se combinaron para poner a prueba el temple de un hombre y forjar una nueva identidad, tal como lo establecen los íconos grabados en su piel.

Buscando apaciguarlo, las ancianas chamanas, que eran las líderes de los isleños, dictaban los sacrificios de los súbditos dignos. Las mujeres jóvenes fueron entregadas a Kong como ofrendas, decoradas como regalos.





Las raíces de esta tradición eran difíciles de rastrear. Se desconocía el origen exacto de los nativos. Su fisiología no coincidía con la de ninguno de los habitantes de la región, y sus mitos insinuaban un posible varamiento, por lo que es concebible que vinieran de muy lejos.

Las marchitas mujeres chamanas interpretaron el mejor curso para la supervivencia de su pueblo. El cargo se transmitía de forma materna, cada generación tenía su líder y su cuadro de acólitos y aspirantes a sucesores. Este gobierno basado en los ancianos representaba el único orden que tenía la sociedad, más allá del gobierno del poder.

Con la esperanza de apaciguar al colérico Kong, los habitantes de la Skull Island emprendieron sus deberes de sacrificio con un fervor desenfrenado.
Una vez elegida para el sacrificio, la mujer joven era arrancada de los brazos de su familia y vestida para la ofrenda. Como una forma de reconciliar el dolor, la pérdida y la inevitabilidad del destino de su hija, los parientes de la novia participaron en la confección de su collar ceremonial, una cosa sombría de pelo, plumas y huesos.

Con resignación pragmática, las familias presentaron a sus hijas para el sacrificio, enviando a sus seres queridos a través de la pared gritando y drogados en un macabro carnaval de fuego y cánticos. La gran muralla, con sus rostros tallados y efigies picadas, fue incendiada con fuegos alimentados con aceite en un espectáculo aterrador que tiñó el cielo con un violento resplandor ámbar.

"La desesperación era un peligro tan grande para la expedición como para cualquier dinosaurio. Mientras caminábamos entre maravillas, el peligro constante y nuestras trágicas pérdidas eran difíciles de soportar. Sin duda, pasaron factura".

|| EXPEDICIÓN DE PRIMAVERA , 1936 .

Las tierras bajas menguantes

II



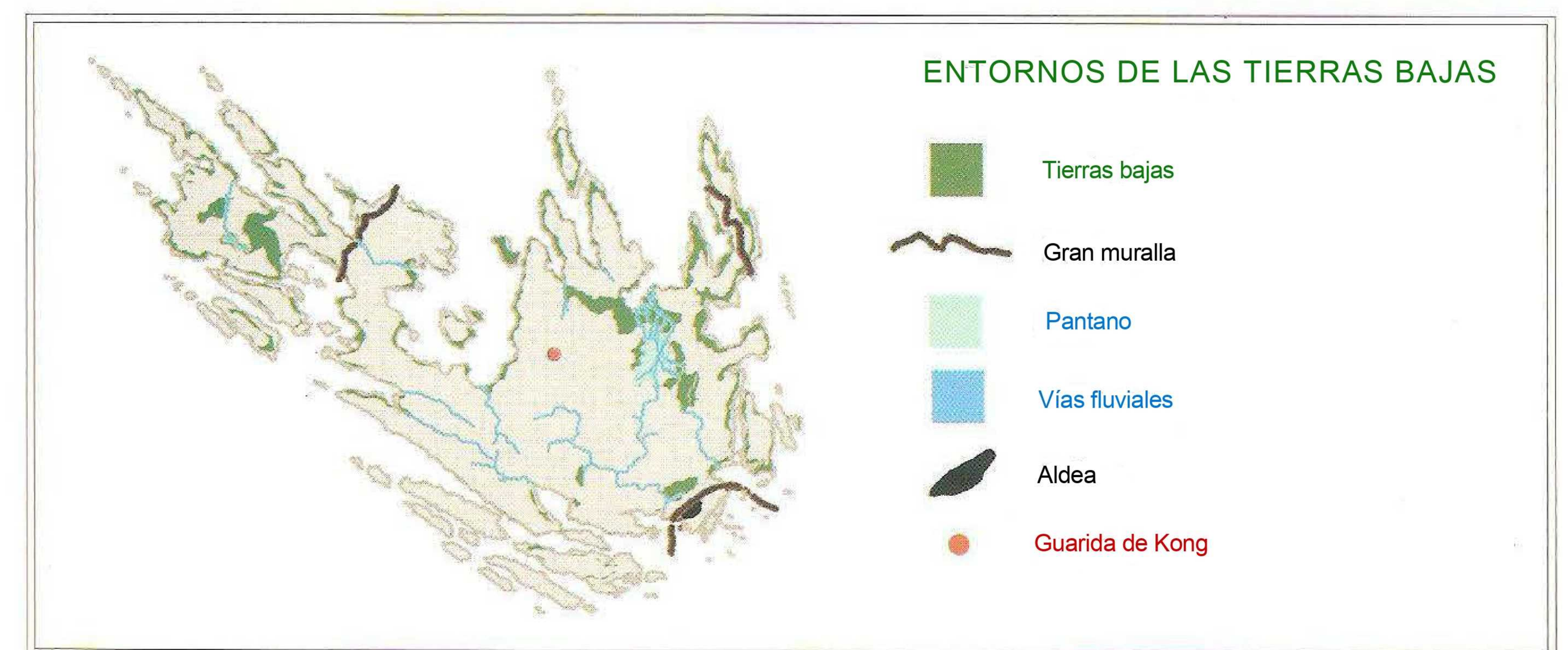




UN HÁBITAT EN PELIGRO

En el lado este de la columna vertebral montañosa que divide Skull Island habia una red de ríos, alimentados por escorrentías y manantiales, entretejido a través de una amplia tierra de campo apacible envuelto en matorrales bajos y pastizales irregulares. Estos llanos de tierras bajas y amplios valles cubiertos de hierba eran el hogar de los habitantes más grandes de la isla. Altísimos Saurópodos y musculosos Ceratopsidos masticaban la hierba y segaban el perímetro de la jungla, manteniéndolo a raya, mientras gigantes depredadores Vastatosaurus rexes acechaban las manadas a distancia. Debajo de todos ellos, legiones de insectos proseguían sus vidas secretas, imitando las luchas épicas de los dinosaurios.

Con el tiempo, a medida que la isla se encogía y el mar invadía gran parte de esta región, los habitantes se vieron obligados a vivir en los límites de la jungla para sobrevivir. Las encuestas mostraron que el tamaño total del hábitat de las tierras bajas abiertas se había reducido casi un 80% en menos de unos pocos siglos. Esto concentró las especies en grupos cada vez más apretados e intensificó la competencia en las áreas de bosque bajo.



BRONTOSAURUS

Lagarto trueno de Baxter, 20-36 metros de largo

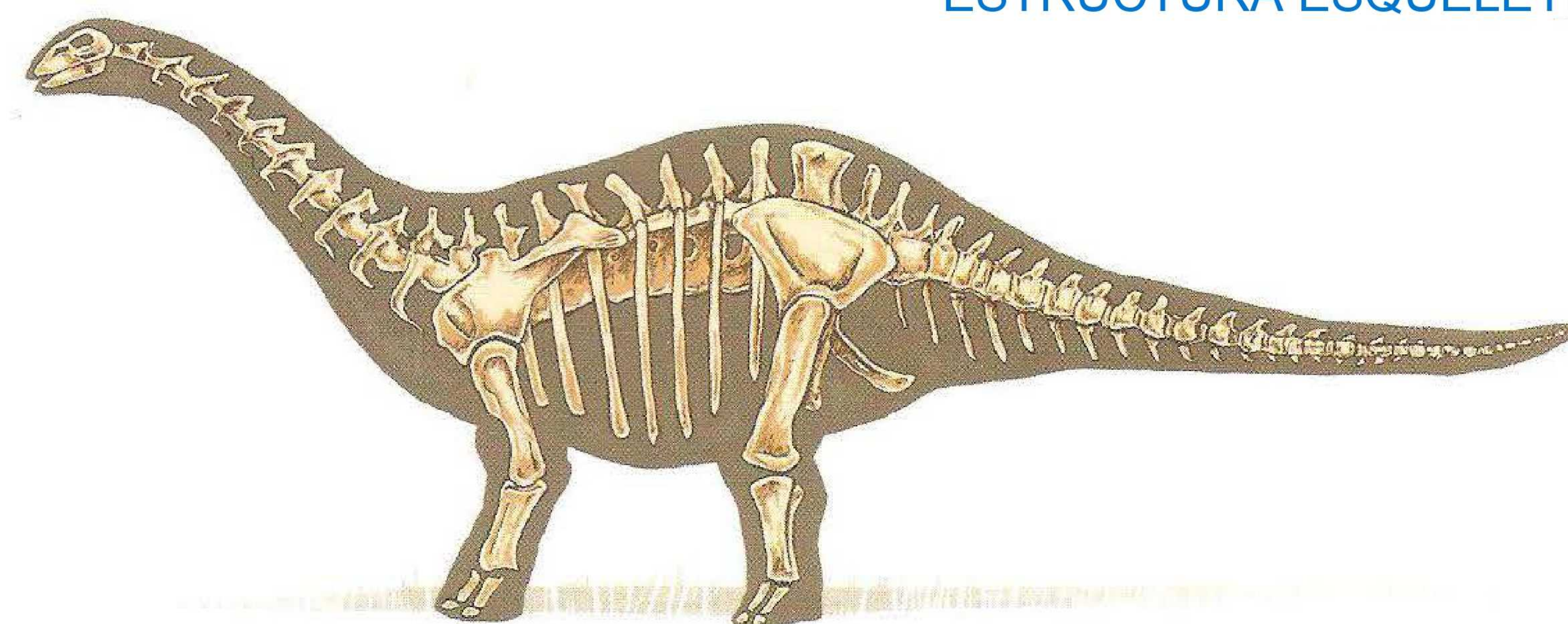
Brontosaurus baxteri

Los animales más grandes de la Skull Island, los poderosos Brontosaurios, eran capaces de alcanzar longitudes de más de treinta metros. Sus largos cuellos permitían a estos saurópodos pastar en el follaje a una altura de hasta seis metros sobre el suelo y su enorme volumen colocaba a los brontosaurios completamente desarrollados muy por encima de la categoría de peso de casi todos los depredadores de la isla.

Aunque superficialmente similares a sus ancestros prehistóricos extintos, estos brontosaurios desarrollaron varias características distintivas que les permitieron prosperar. Estos a diferencia de los saurópodos del Cretácico y Jurásico, eran vivíparos, dando a luz entre una y tres crías a la vez. Este gran desarrollo fisiológico fue en respuesta a las limitaciones de vida en la isla. Una tasa de reproducción más lenta mantuvo a la población en equilibrio con un hábitat más pequeño y de menos recursos.



ESTRUCTURA ESQUELÉTICA



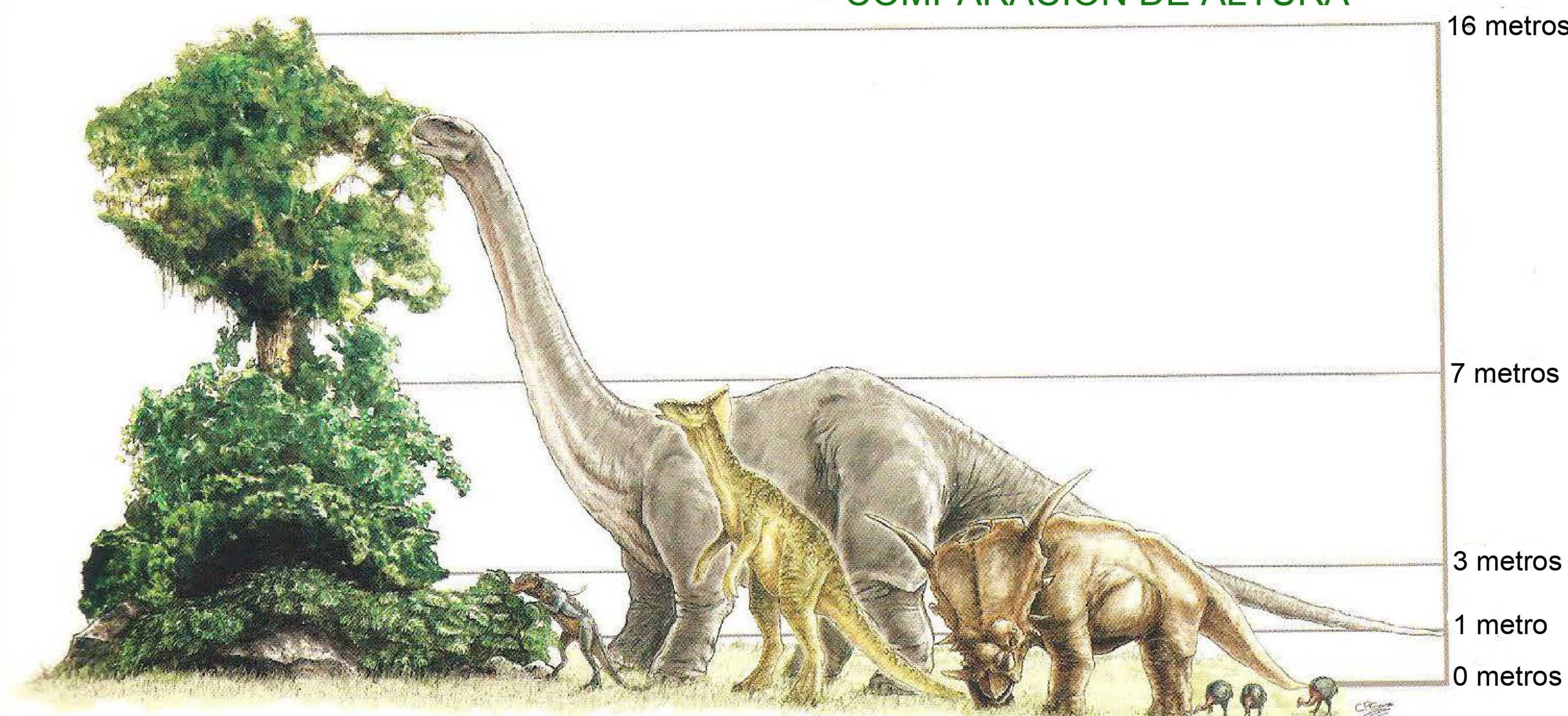
Robustos esqueletos sostenían la mayor parte del Brontosaurus. Patas robustas con huesos de extremidades increíblemente densos sostenían la masa de la criatura, capaces de correr solo por ráfagas cortas cuando se sienten amenazados. Sus huesos no fueron construidos para correr, y al ser tan pesados, se romperían rápidamente. Los dientes eran cortos y rechonchos, diseñados para arrancar la vegetación. Las piedras en la molleja ayudaban a digerir el follaje que se cargaba a granel y se tragaba cuando se masticaba.

Las crías recién nacidas, capaces de caminar a las pocas horas de nacer, redujeron la mortalidad juvenil gracias a la seguridad que les brindaba el poder moverse dentro de la manada.

Las crías eran cuidadas y protegidas por todos los miembros de la manada, que podía contar entre seis y veinte individuos. Independientemente de la paternidad, todos los miembros de la manada compartirían los deberes de proteger a los jóvenes de los depredadores.

A medida que maduraban, las hembras jóvenes se marchaban para unirse a otras manadas, mientras que los machos jóvenes se quedaban con el grupo para ayudar en la defensa. El gran tamaño de los adultos los protegía de casi todos los depredadores de la isla, pero los jóvenes corrían el riesgo de los V.rexes y otros grandes carnívoros.

COMPARACIÓN DE ALTURA



Con un solo macho adulto liderando cada rebaño, las feromonas exudadas por el macho impedían que los machos jóvenes alcanzaran la madurez completa, asegurándose de engendrar toda la descendencia de la manada. Los machos inmaduros, que rara vez alcanzaban el tamaño de las hembras maduras, eran por lo tanto objetivos más probables para los merodeadores V.Rexes. señuelos efectivos para el ganado reproductor de la manada.

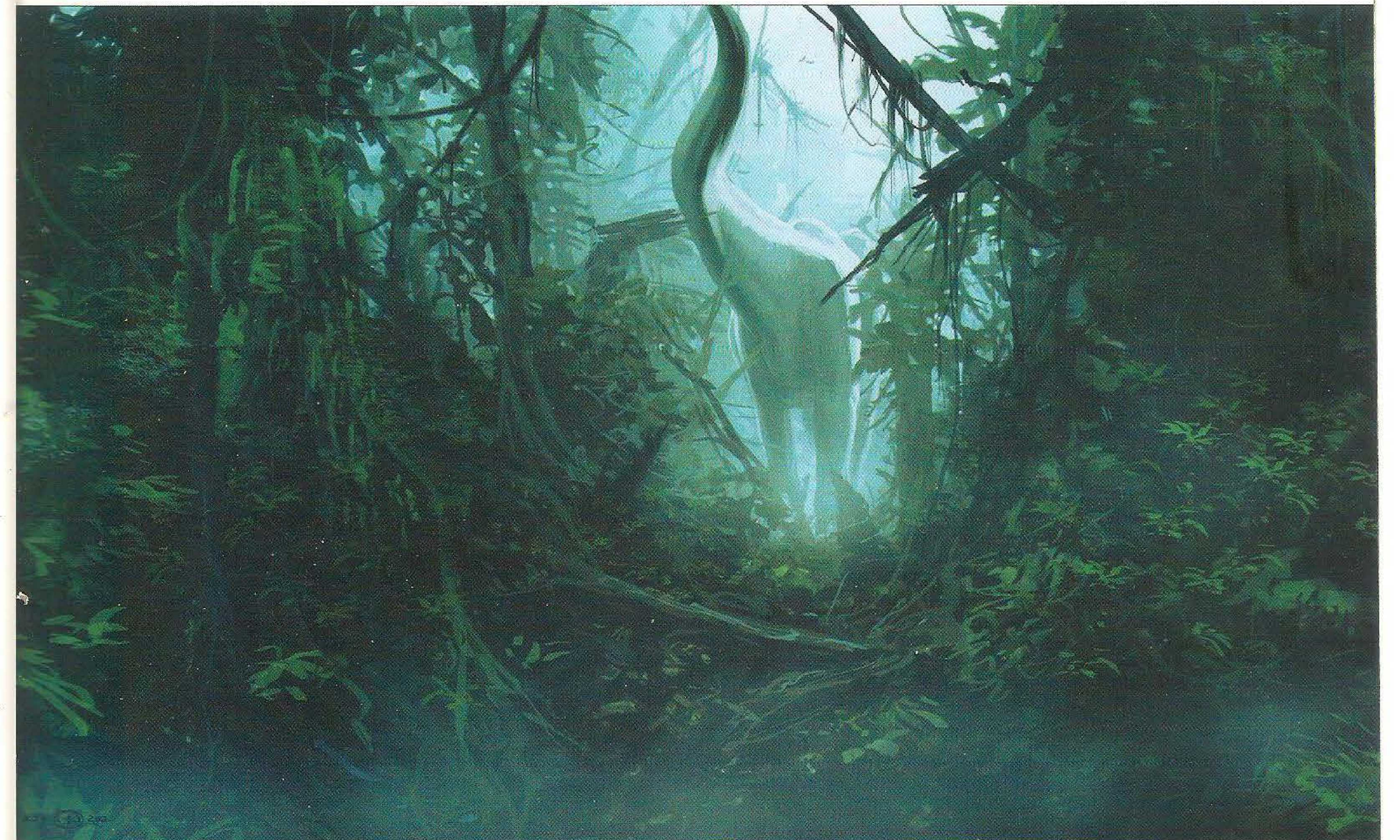
Al ser el herbívoro más alto de la isla, pastando en las ramas más altas, mientras que el Ligocristus y otros herbívoros de tamaño mediano pastaban en árboles más pequeños. Los Ceratopsianos pastaban en los arbustos bajos, helechos y pastos, mientras los herbívoros pequeños se alimentaban a su alrededor al nivel del suelo; así, cada especie de herbívoro evitaba competir entre sí por el alimento.


Cuando la manada se separaba durante la alimentación, los brontosaurios se comunicaban entre sí mediante señales de pisadas que se transmitían a través del suelo en distancias cortas y que otros miembros de la manada recibían a través de las almohadillas de sus patas. Las alarmas simples pueden ser transmitidas fácilmente por individuos que se alimentan en las afueras del grupo familiar, alertando a toda la manada de cualquier peligro.

Aparte de su tamaño, el principal mecanismo de defensa de un brontosaurio era su fuerte cola. Cuando se siente amenazado, un golpe bien dirigido puede hacer volar o incluso herir a un depredador desprevenido.

Los imponentes herbívoros también fueron responsables de despejar nuevas áreas de crecimiento forestal en su búsqueda de las fuentes de alimentos más digeribles. Moviéndose a través de la jungla entre las tierras abiertas, las familias de brontosaurios creaban senderos de juego, abriendo caminos a través del espeso bosque con su gran fuerza.







Ligocristus

Ligocristus innocens

Cresta de azada, 7-10 metros de largo

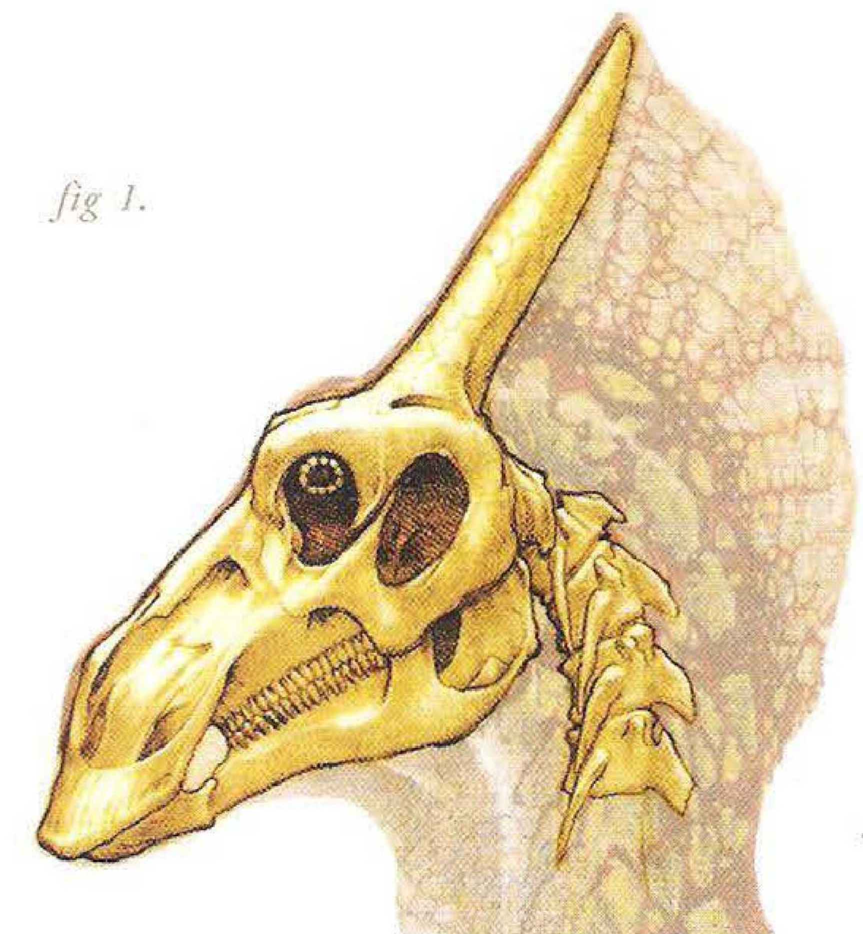
Los herbívoros grandes más numerosos en Skull Island, Ligocristus, se congregaron en manadas de varias docenas de individuos. Los Ligocristus de Skull Island eran ornitisquios de pico de pato, con patas anchas de tres dedos y hocicos anchos distintivos, parecidos a los de los patos. Sin otras defensas, la seguridad se encontró en números, donde muchos ojos mejoraron las posibilidades de detectar a los depredadores.

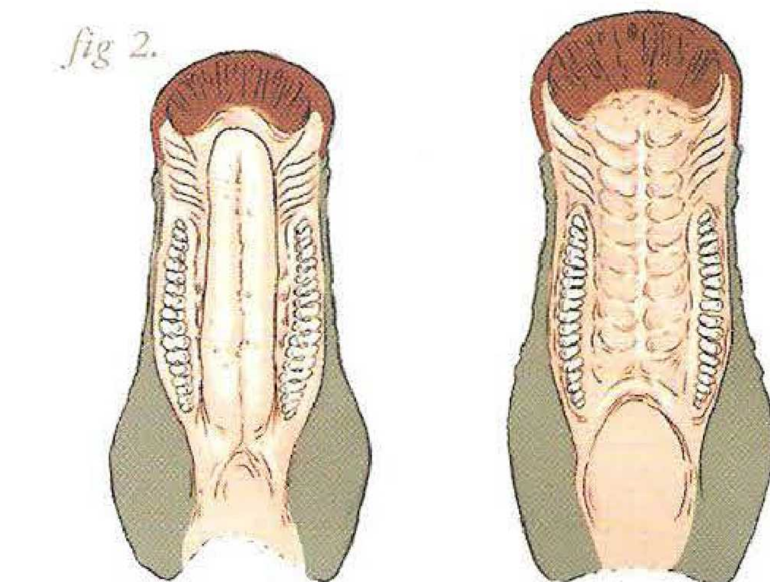
Al ser buenos nadadores, los Ligocristus también se encontraban entre los únicos herbívoros que fácilmente se lanzarían al agua para escapar de las amenazas terrestres. No obstante, eran las presas principales de muchas criaturas depredadoras diferentes, desde V.rexes hasta especies de aves grandes.

Las marcas moteadas camuflaban a los Ligocristus cuando estaban a la luz moteada del bosque o de la jungla más profunda. Al aire libre, sus patrones ayudaron a romper sus contornos. Siendo más seguros y ágiles que los grandes y pesados saurópodos, los Ligocristus eran capaces de moverse con mayor facilidad a través de las diferentes zonas de vegetación de la isla, otorgándoles acceso a una amplia gama de alimentos, Comederos para todo propósito, comían una variedad de vegetación: pastos, hojas, malas hierbas, suelos e incluso cortezas.

Los Ligocristus eran animales muy vocales. Los valles resonaban constantemente con sus vocalizaciones como de trompeta mientras se llamaban unos a otros para mantener la cohesión del rebaño mientras se movían a través de la selva densa y oscura, y para asegurarse unos a otros de la seguridad cuando pastaban al aire libre. Su vocabulario era sorprendentemente extenso, con una variedad de llamadas para diferentes propósitos. Los ruidos suaves que se hacían mientras se comía indicaban la disponibilidad de diferentes alimentos para los demás y se usaban gruñidos complejos para comunicar mensajes sociales de dominio y estado de ánimo entre los individuos.

Adaptación del craneo

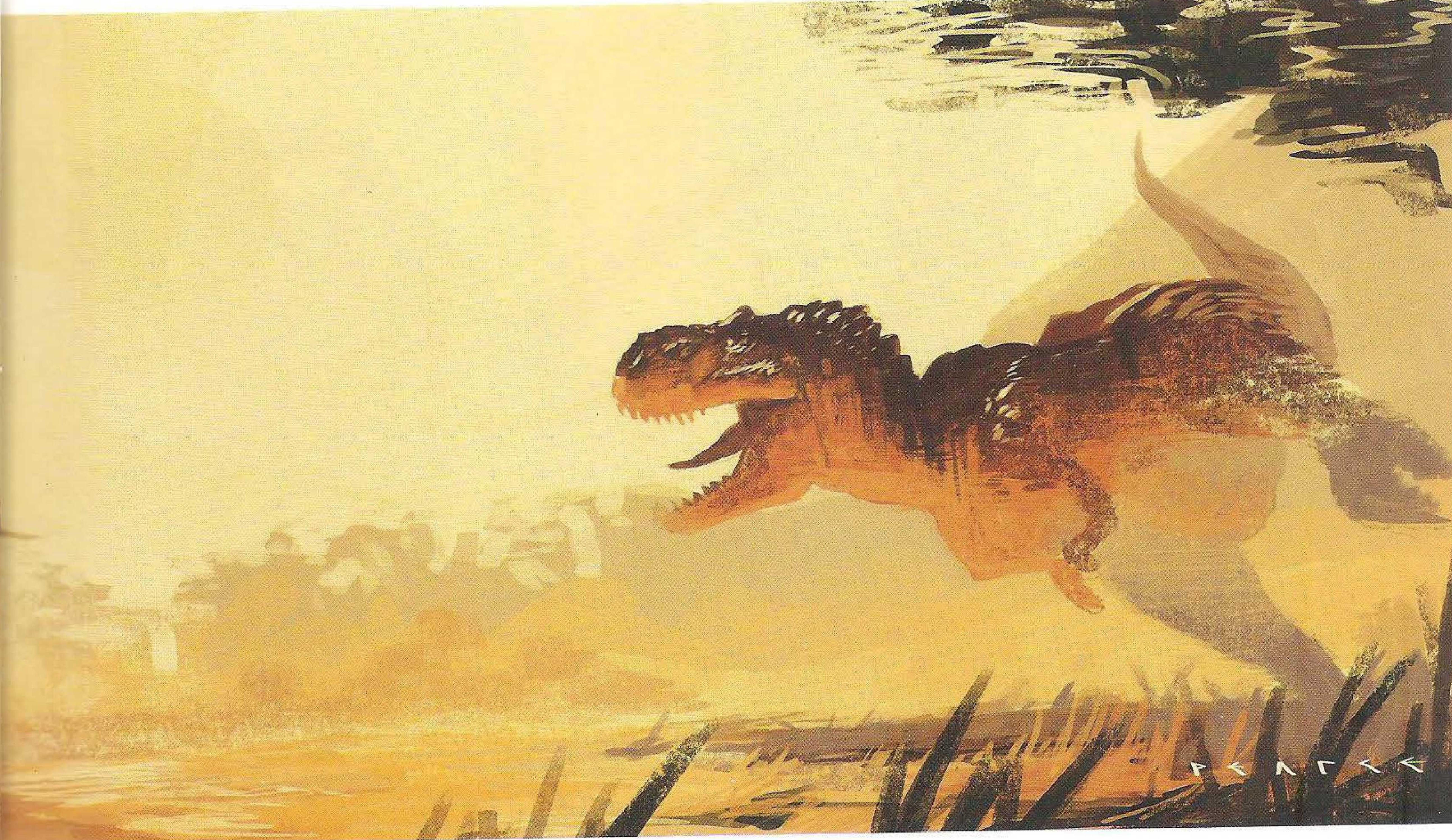




Los cráneos de Ligocristus incluían varias características especializadas que respaldaban su estilo de vida. Altamente vocales, tenían cámaras de resonancia agrandadas en sus crestas a través de las cuales podían truquear llamadas terrestres entre sí.

Sus picos eran duros y planos, ideales para arrancar y moler una gran variedad de vegetación. Músculos poderosos impulsaron sus fuertes mandíbulas, que carecían de dientes frontales, pero estaban revestidas con muelas bajas y duras en la parte posterior. La materia vegetal era triturada entre las placas de nacimiento del pico, tenía que estar completamente pulverizado y desmenuzado antes de tragarlo. Un movimiento de masticación distímetro de lado a lado y la capacidad de almacenar comida en las mejillas les dio a estos dinosaurios un semblante claramente parecido al de una vaca mientras pastaban en silencio, masticando permanentemente



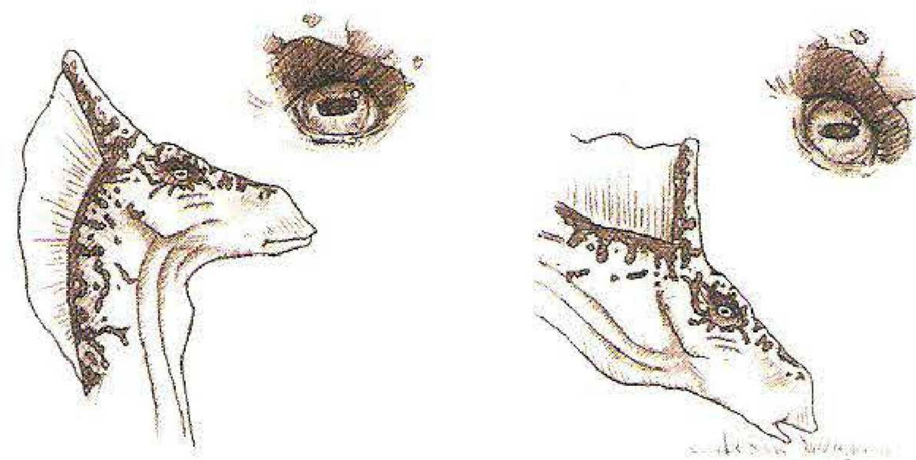


Reproducción

Luciendo prominentes crestas óseas con largas aletas de piel, los Ligocristus eran capaces de comunicar visualmente el estado de ánimo y el estado reproductivo. En un mecanismo similar al de un camaleón, las células coloreadas en la cresta de Ligocristus podrían enrojecerse para crear diferentes tonalidades en la piel como resultado de señales hormonales. En la temporada de reproducción, los machos señalarían el dominio y la madurez sexual con demostraciones de cresta bermellón profundo y bramidos.

Los machos cavaban rasguños en la tierra y competían por la atención de las hembras con poses y cantos fuertes. Los combates territoriales de combate sobre las mejores posiciones de exhibición eran comunes. En la temporada de reproducción, los competidores exhaustos eran presas fáciles para los depredadores sabios.

Ojos en el horizonte



Como plato principal de muchos de los depredadores de la isla, los Ligocristus se vieron obligados a mantener una vigilancia constante del peligro. Los ojos se colocaron en lo alto de la cabeza y se inclinaron hacia afuera para tener una vista casi completa de 360 grados. Las pupilas estaban ranuradas horizontalmente para concentrar la visión a lo largo de la línea del horizonte. En su punto más vulnerable durante la alimentación baja, cuando sus cabezas estaban hacia abajo, sus ojos podían girar, manteniendo un sesgo horizontal independientemente del ángulo del hocico.



Ferrucutus

Ferrucutus cerastes

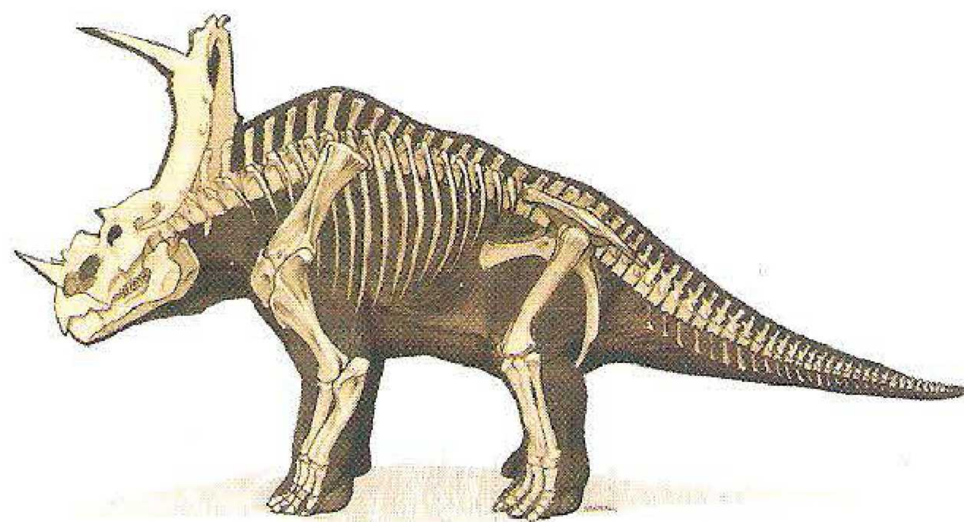
Cuernos de hierro, 7-10 metros de largo

Entre los herbívoros más impresionantes de Skull Island estaban los poderosos Ferrucutus. Estos poderosos animales, herbívoros de constitución robusta con enormes hombros y enormes crestas de huesos con cuernos, eran presas peligrosas para los carnívoros de la isla.

Se alimentaban de arbustos bajos y usaban sus cuernos nasales para desarraigar cícadas altas para llegar a la fruta en la corona de las plantas. La jungla despejada por las manadas de Brontosaurios era rápidamente reducida a pastizales por los Ceratopsianos devoradores de arbustos, sus duros picos acabaron con las espinas y los tallos leñosos.

Las manadas de Ferrucutus podían sumar hasta unos doce individuos. Los rebaños reclamaban y defendían pequeños territorios donde se ponían los huevos, dándoles tiempo para desarrollarse con seguridad. Los jóvenes inmediatamente se unían a la manada tras salir del cascarón y obtenían la protección del grupo.

Adaptaciones esqueléticas



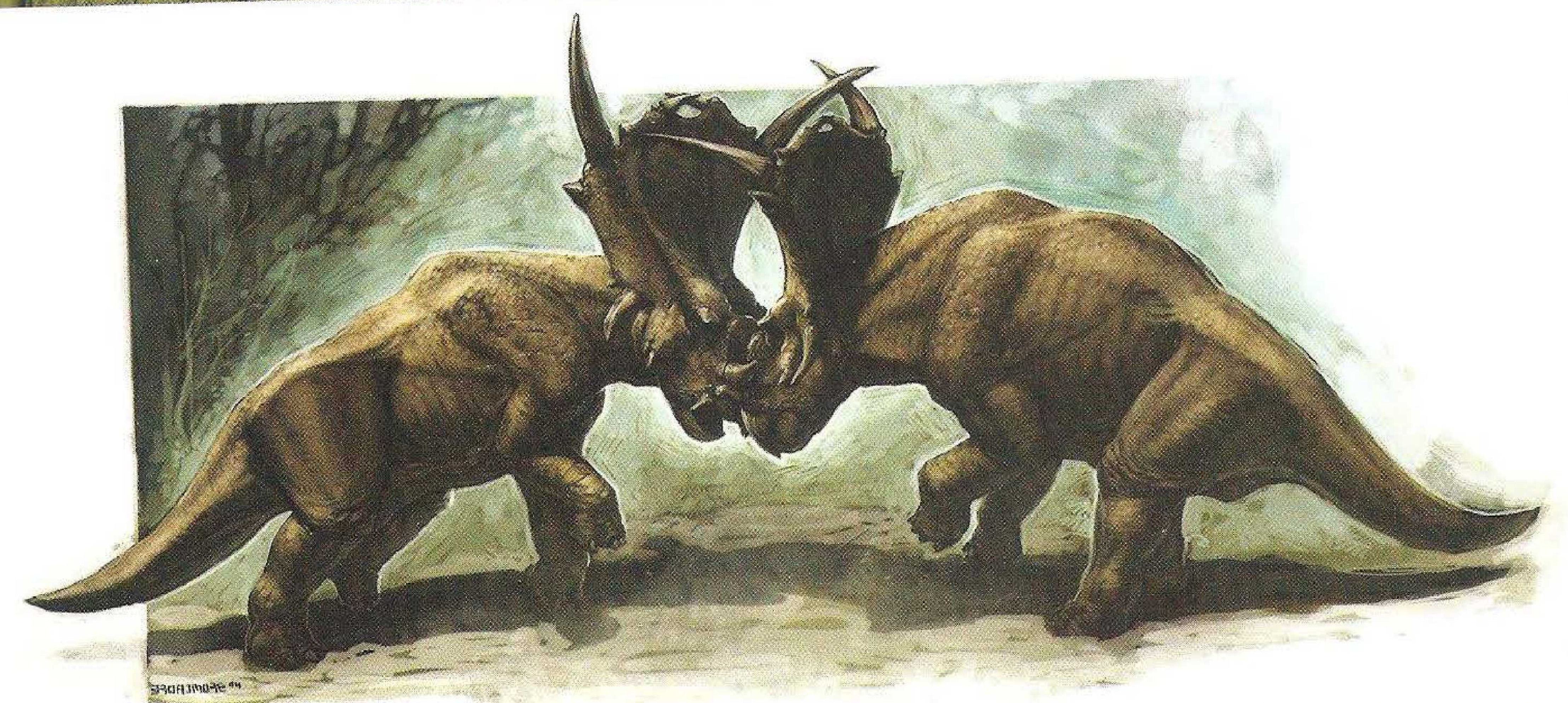
Con hombros poderosamente musculosos y cráneos gruesos y pesados, los esqueletos de los Ferrucurus fueron fuertemente reforzados. Las enormes extremidades anteriores les daban tracción en el combate de cabeza y en el arranque de plantas obstinadas. El cuello fue construido para transmitir el impacto del cráneo y extenderlo por todo el cuerpo, difundiendo sacudidas mientras los machos peleaban. Todas las extremidades se colocaron directamente debajo del cuerpo para sostener el físico robusto de los animales.

Cuando la amenazaba un depredador, la manada instintivamente se cerraba alrededor de las crías, presentando un anillo de cuernos y crestas que miraban hacia afuera, mientras que el macho dominante se precipitaba para desafiar al intruso. Incluso el V. rex más grande y hambriento se lo pensaría dos veces antes de enfrentarse a un toro furioso, Ferrucutus.

Sin duda una amenaza para los posibles depredadores, el armamento de la cabeza de un Ferrucutus se usaba principalmente en peleas de dominación entre machos adultos que disputaban el señorío de sus pequeños rebaños de hembras y crías. Intensamente territoriales y agresivos, los toros adultos podian crecer hasta casi la mitad del tamaño de una hembra.

Reunían pequeños harenes y los guardaban celosamente. Las peleas entre machos eran frecuentes. Los jóvenes se congregaban en manadas de solteros, perfeccionando sus habilidades de combate con peleas divertidas hasta que eran lo suficientemente grandes y fuertes como un desafío para sus propios harenes.

Las peleas de dominación total podían ser sangrientas, era común que terminaran con lesiones o con la muerte. Incluso los toros con heridas superficiales morirían de infecciones desagradables más tarde.



Cresta en la cabeza

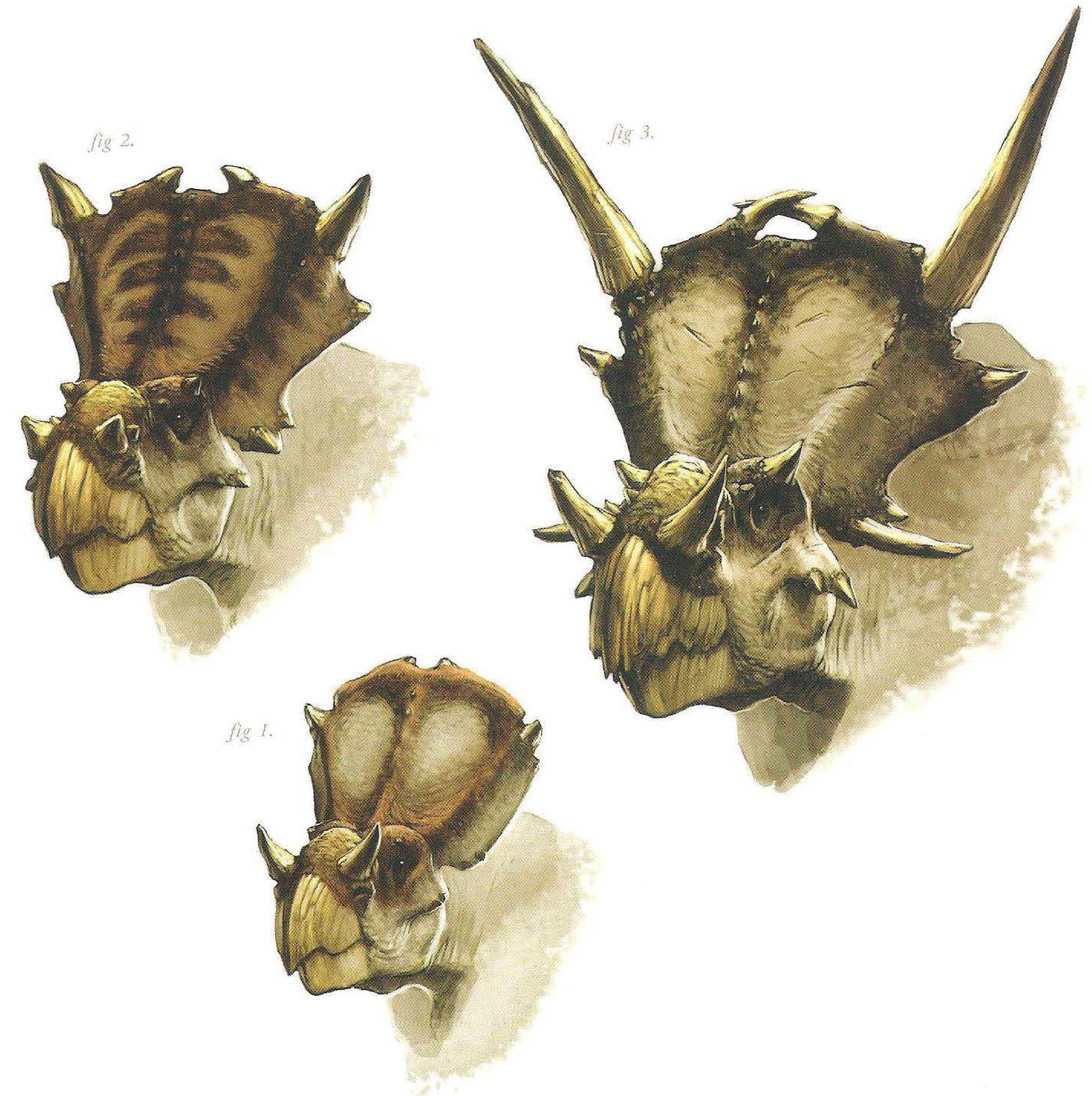
"Cuanto más grande es la cresta, más alto es el animal" parecía ser la regla entre los ceratopsianos de la Isla. Comenzando pequeños en los juveniles (fig. 1), los escudos de los Ferrucutus crecían a lo largo de sus vidas, con los animales más antiguos sosteniendo enormes y elaboradas crestas con cuernos. Las hembras adultas tenían grandes escudos y cuernos (fig. 2), pero con diferencia los conjuntos más impresionantes eran los de los grandes machos adultos (fig. 3). Algunos toros tenían cuernos de casi dos metros de largo. En animales maduros, la cara del escudo sobre las cejas cambiaría de color en la temporada de reproducción para indicar que están listos para aparearse. En algunos casos, esta exhibición fue suficiente para intimidar a un competidor para que se rindiera antes de que ocurriera cualquier acto de violencia. Entre las hembras, los cuernos de control secundarios apenas se notaban y los pequeños cuernos en la parte superior central del escudo rara vez crecían lo suficiente como para cruzarlos. Sólo los machos más grandes desarrollaron un cruce completo y esto era una buena medida de la edad del animal.

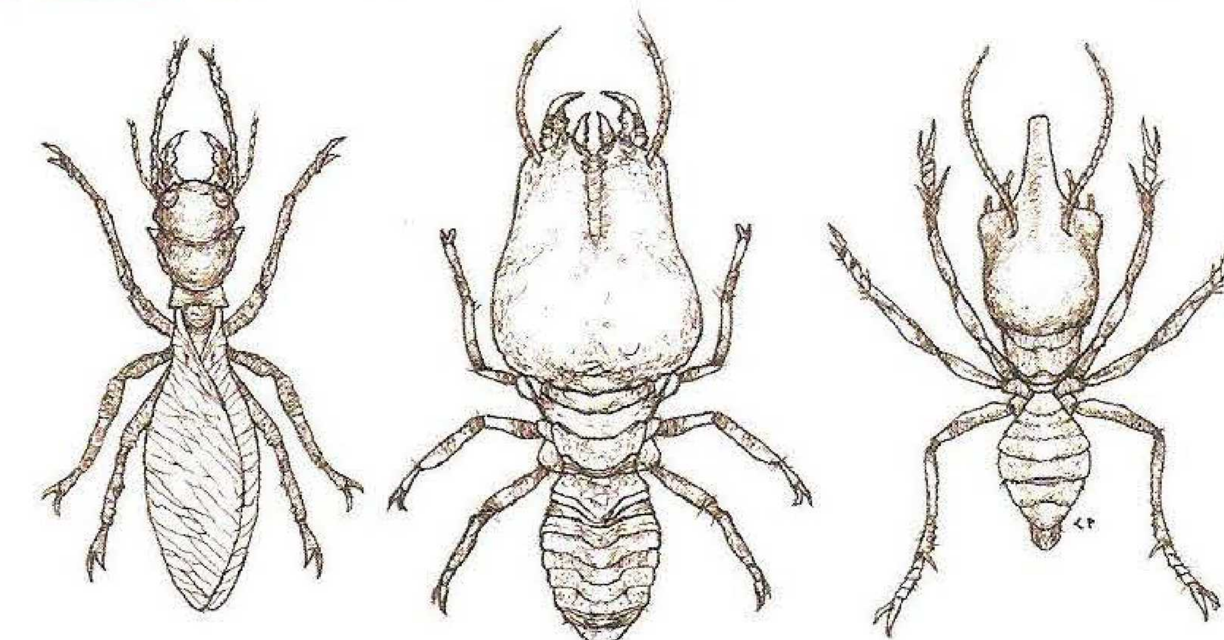
TERMITE

Truxtermopsis difficilis

Termita salvaje hosca, 1/2 - 1 pulgada de largo

Skull Island fue el hogar de una especie única de termitas que construyeron enormes nidos similares a castillos que rivalizaban en tamaño con los dinosaurios más grandes de la isla. Una colonia típica podría albergar hasta cinco millones de individuos. Varias especies de dinosaurios hicieron uso de los insectos ferozmente protectores para combatir los parásitos de la piel. Animales como Ferrucutus provocaban activamente a las termitas para que pululasen sobre sus pieles frotándose contra sus nidos. Si bien sus propias pieles podian resistir las picaduras de las termitas, los parásitos dérmicos no deseados no tenían tanta suerte.





Casta de termitas

Las colonias de termitas de Skull Island estaban compuestas por muchas castas distintas con funciones muy específicas. Los reproductores delgados y alados volaron para reproducirse. Existían dos variantes de soldados para la defensa: guerreros de cabeza ancha con poderosas mandíbulas e individuos especiales con narices disparadas capaces de arrojar chorros químicos a los atacantes.





TERMITO'SAURUS

Formicavoro

Traga hormigas. 3-4 metros de largo

Uno de los animales únicos más extraños de Skull Island fue el insectívoro Termito'saurio. El traga hormigas tenía ascendencia compartida con los cuadrúpedos carnívoros; sin embargo, optó por una dieta de termitas, hormigas y otros insectos pequeños. Con fuertes garras y colmillos sobresalientes, Termito'saurio podía desgarrar nidos subterráneos y termiteros duros como el cemento, lo que permitía que una lengua extraordinariamente móvil, larga y pegajosa lamiera a los insectos del interior. Un agudo sentido del olfato guiaba al animal saqueador a las cámaras de crianza de una comunidad de hormigas o termitas donde se podían encontrar las larvas ricas en proteínas.

Los Termito'saurios podían defenderse con fuerza cuando era necesario, pero su principal defensa era un par de abanicos dorsales de colores brillantes que se desplegaban rápidamente y destellaban para asustar a los posibles depredadores.

Criaturas solitarias, se aparearon brevemente en la temporada de reproducción. Se ponían pequeños lotes de huevos en hoyos cubiertos y poco profundos, se dejaban que se desarrollaran y eclosionaran solos. Los jóvenes cavaron su camino hacia la superficie, completamente desarrollados y listos para embarcarse en sus largas carreras como aterrorizadores de la fauna pequeña de Skull Island.

CALCARISAURUS

Calcarisaurus ieiuniosus

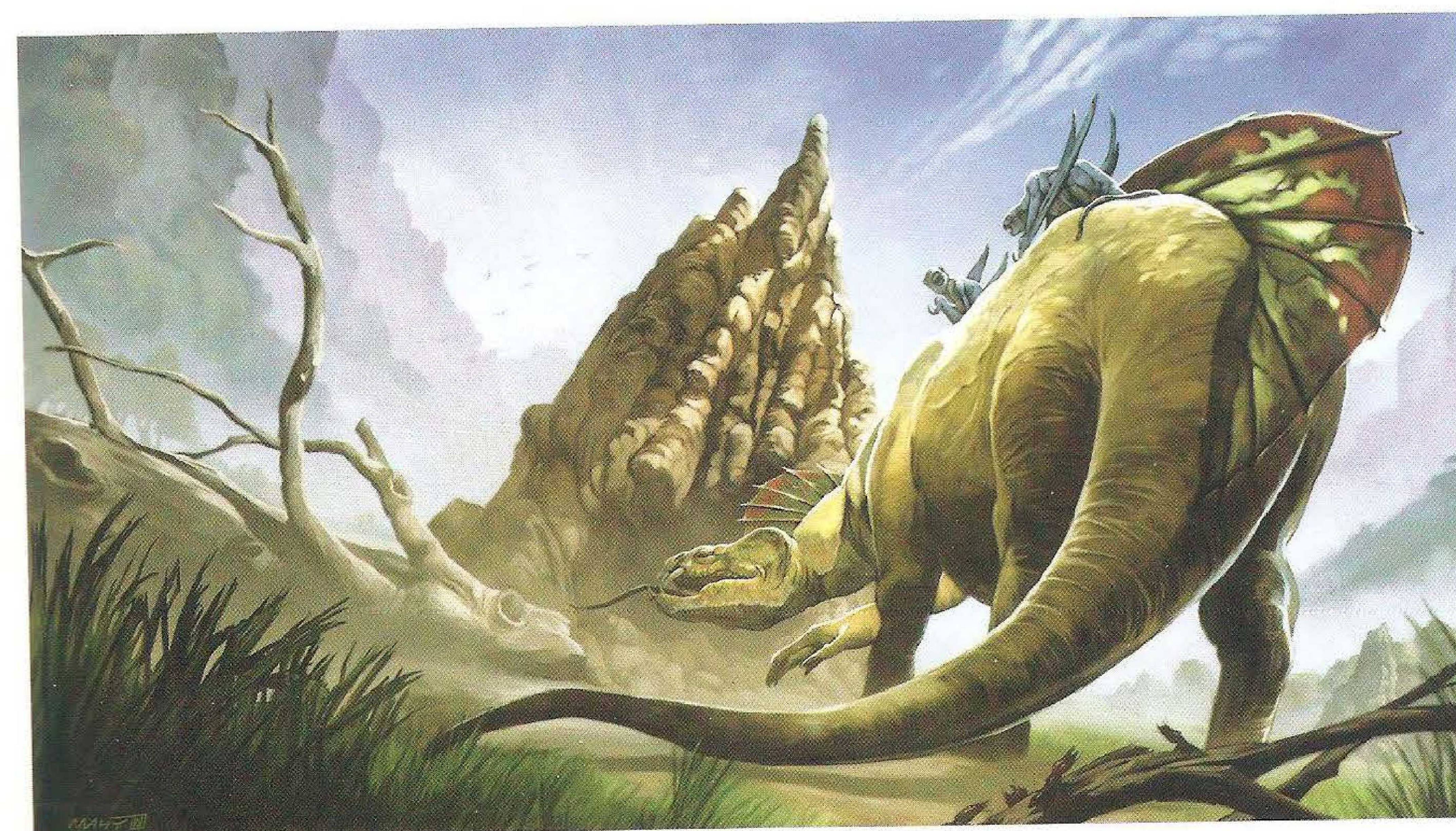
Lagarto hambriento espinoso, 1-2 metros de largo

El Calcarisaurio era un reptil pequeño y espinoso con una piel casi inexpugnable. A pesar de su tamaño pocos depredadores molestaban al pequeño y valiente tanque por respeto a su caparazón, que cubría casi todas las superficies de su cuerpo. Un irritante secretado a lo largo de los bordes de las espuelas de Calcarisaurio ayudó a transmitir su mensaje de incomibilidad a los curiosos o estúpidos.

Una defensa tan sólida concedió impunidad a Calcarisaurio para vagar por la isla sin temor a ser molestado por los carnívoros. Como resultado, su vista y oído eran pobres, teniendo poca necesidad de esos sentidos para alertarlo del peligro.

El olfato era el sentido principal de Calcarisaurio y se usaba para rastrear pequeños lagartos, roedores y grandes invertebrados en los matorrales y las regiones abiertas. Los ciempiés eran una de sus presas favoritas y eran excavados de sus madrigueras por Calcarisaurio con sus fuertes garras excavadoras. Las mordeduras de los grandes ciempiés de Skull Island no preocuparon al animal

Un solo depredador era una amenaza para Calcarisaurio: Venatosaurios, inteligentes y adaptables, había desarrollado estrategias para voltear a su presa exponiendo la parte inferior vulnerable, restringiendo a Calcarisaurio a regiones donde estos depredadores rara vez deambulaban.



V. REX

Vastatosaurus rex

Rey lagarto devastador, 12-15 metros de largo


El mayor depredador de Skull Island y descendiente directo del Rey de los lagartos tiranos: Vastatosaurus rex. Al igual que sus parientes prehistóricos, los V. rex de Skull Island tenían poca competencia por su lugar como principales depredadores. A pesar de su tamaño, podían alcanzar una sorprendente velocidad durante períodos cortos, llegando a 40 km/h en tramos limitados en busca de presas.

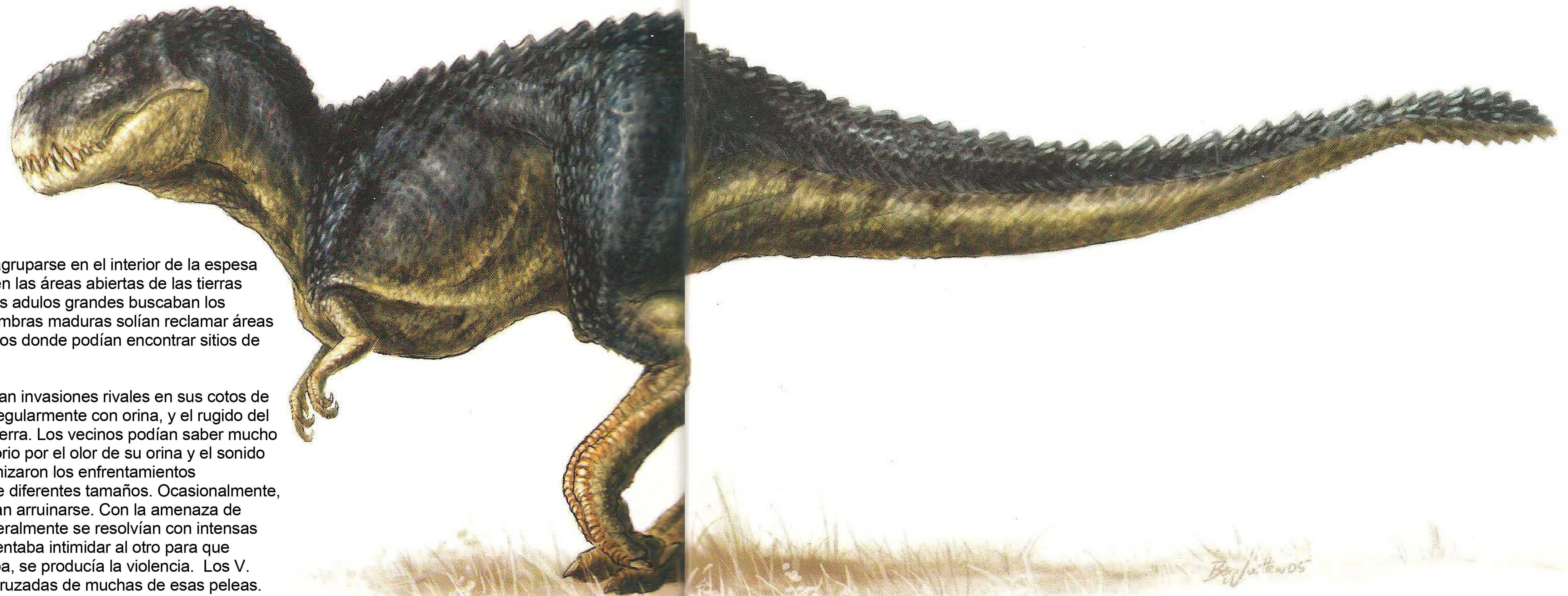
Los V rex desarrollaron muchas características únicas durante los sesenta y cinco millones de años de evolución, pero aún tenían varias similitudes reconocibles con sus antepasados del Cretácico.

Tenían cabezas grandes, llenas de largos dientes que constantemente volvían a crecer para reemplazar los perdidos en el conflicto. Sus cabezas estaban intensamente reforzadas con huesos pesados. La cabeza de un Vastatosaurus individual a menudo era distintiva, cubierta de cicatrices y callos. Crecimientos óseos anormales formados a partir de viejas batallas con presas, otros depredadores, rivales o incluso compañeros. Las cajas torácicas estrechas y cortas con un gran espacio entre las costillas y las caderas permitieron a los V rex una flexibilidad sorprendente para animales de su tamaño, una adaptación necesaria al terreno accidentado de Skull Island.

Sus extremidades anteriores eran pequeñas en comparación con el resto de sus cuerpos, y no crecían tan rápido como el resto del animal, por lo que en la edad adulta esta disparidad a pesar de su tamaño era sorprendentemente evidente.

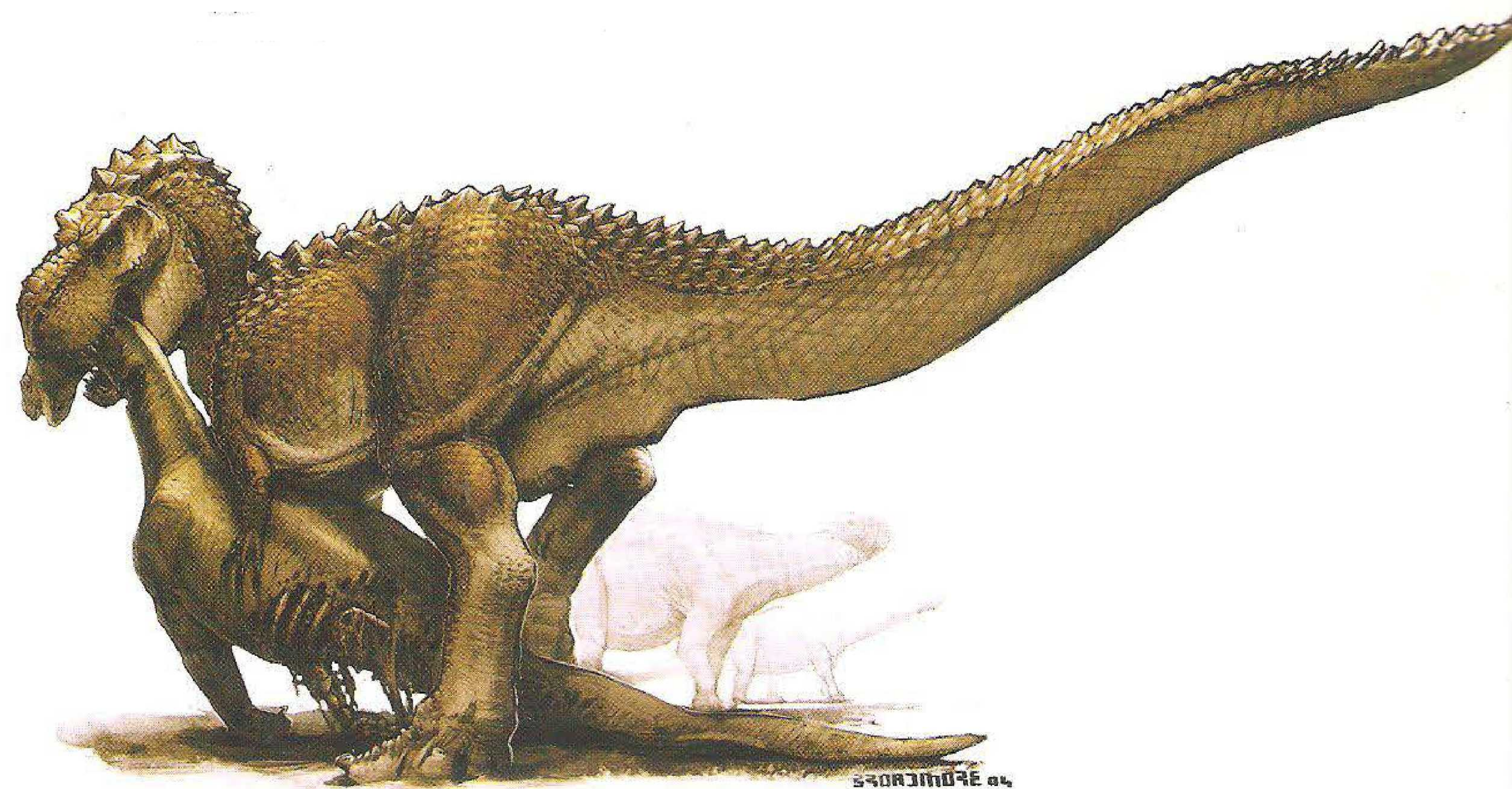
Al arrastrar cadáveres, los diminutos brazos ayudaban a sujetar la carne contra el cuerpo, los primeros tiranosauridos tenían solo dos dedos en las extremidades anteriores, pero los V. rexes tenían tres para evitar que se balanceara.



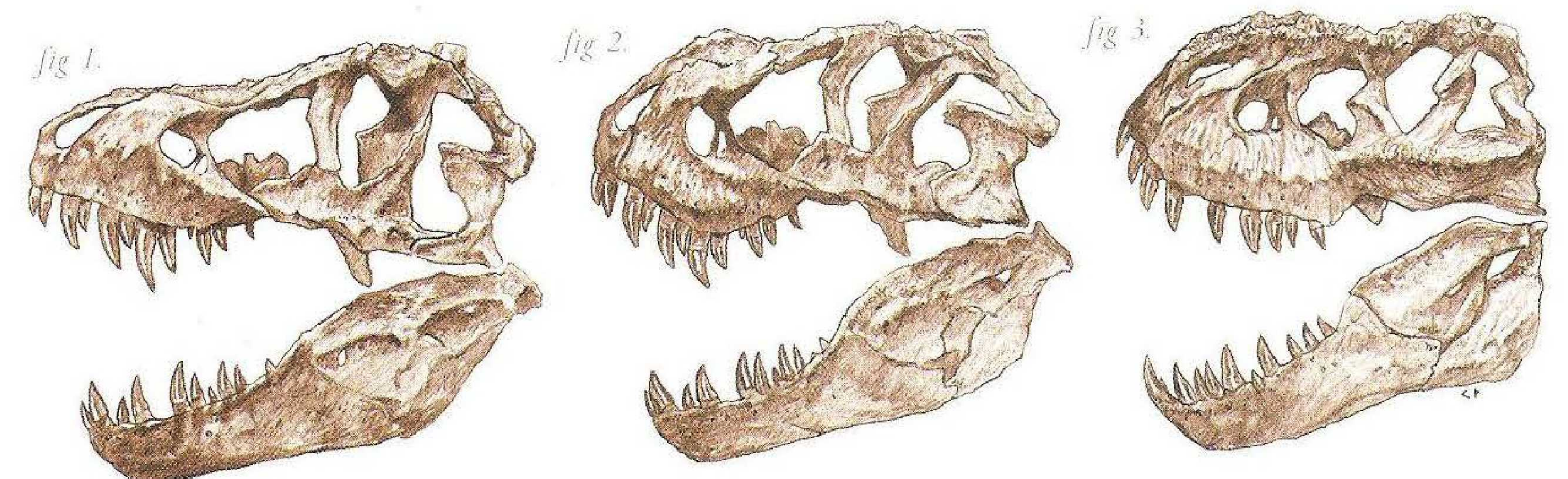


Mientras que los V. rex juveniles tendían a agruparse en el interior de la espesa jungla, los adultos cazaban principalmente en las áreas abiertas de las tierras bajas donde podían moverse libremente. Los adulos grandes buscaban los territorios más abiertos, mientras que las hembras maduras solían reclamar áreas en los márgenes de los bosques más espesos donde podían encontrar sitios de anidación ocultos.

Ferozmente territoriales, los adultos no sufrían invasiones rivales en sus cotos de caza. Los límites territoriales se marcaban regularmente con orina, y el rugido del amanecer reforzaría los reclamos sobre la tierra. Los vecinos podían saber mucho sobre el estado físico del dueño de un territorio por el olor de su orina y el sonido del rugido. Las exhibiciones y el olfato minimizaron los enfrentamientos potencialmente peligrosos entre animales de diferentes tamaños. Ocasionalmente, las disputas entre rexes emparejados podrían arruinarse. Con la amenaza de lesiones graves, estos enfrentamientos generalmente se resolvían con intensas peleas rugientes en las que cada animal intentaba intimidar al otro para que cediera. Sin embargo, cuando esto fracasaba, se producía la violencia. Los V. rexes mas viejos tenían las cicatrices entrecruzadas de muchas de esas peleas.



La historia de los cráneos



La medida en que el V. Rex de la isla se había desarrollado desde el Cretácico T. rex (fig. 1) fue más evidente en la comparación de los cráneos. El desarrollo rastreado a través de una especie de eslabón perdido (fig. 2) muestra cómo los cráneos se volvieron más robustos y fuertemente blindados, culminando en la especie de Skull Island (fig. 3)

Se hacían excepciones a la existencia solitaria en la temporada de crías. Los machos dejaban sus terrenos de caza para buscar hembras en temporada. Si la hembra era receptiva, aceptaría al macho y la pareja podría permanecer junta, cazando en su territorio durante varios días antes de que ella se cansara de él y lo despidiera. Los V.rexes adolescentes, que buscaban perfeccionar sus habilidades de caza, a veces seguían a los adultos a una distancia segura durante la temporada de apareamiento, observando y ocasionalmente robando comida sin vigilancia. Aprovechando la temporada de los machos adultos nómadas, los adolescentes audaces podían mudarse para reclamar el territorio sin defensa como propio.

El V. rex era capaz de cazar presas muy grandes, pero su enorme tamaño se empleaba con frecuencia para intimidar a los carnívoros más pequeños así estos renunciaban a sus presas. Una comida era más segura de obtener simplemente apropiándose del cadáver que otro había cazado. Estos animales tenían estómagos intensamente ácidos, capaces de procesar incluso la carne podrida más rancia, una característica que servía bien a la especie como carroñeros de peso pesado.

Sus enormes mandíbulas podían ejercer una presión asombrosa, rompiendo huesos para exponer la rica médula que los depredadores menos robustos no podían alcanzar.

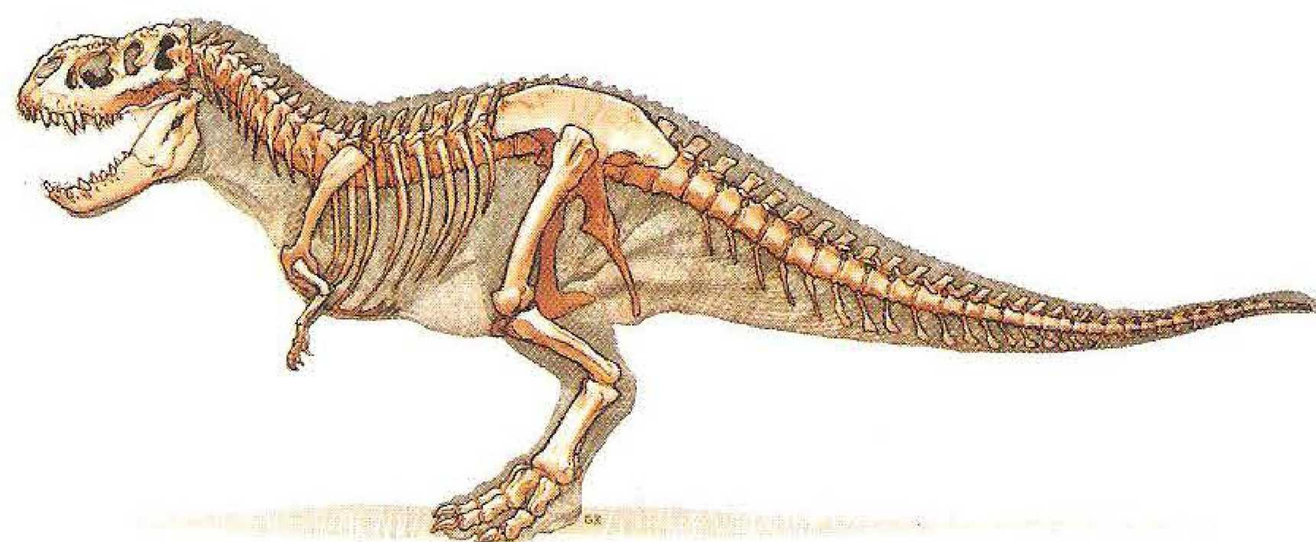
Como cazadores, los V. rex de Skull Island tendían a emplear tácticas de emboscada, cubriéndose dentro y alrededor de pozos de agua o en áreas boscosas para sorprender a sus presas. Los Ligacristus fueron la presa principal de los rexes adultos, siendo los más abundantes. Ferrucutus y Brontosaurus eran presas más peligrosas: sin embargo, si un animal joven o enfermo pudiera separarse de la protección de la manada, podría ser una muerte fácil.

Cualquier especie más pequeña probablemente era un juego, aunque la mayoría eran demasiado pequeñas para proporcionar más que un refrigerio. El mayor desafío para el cazador residía en no ser visto por la presa. Los V. rex adultos eran de color oscuro y a pesar de su tamaño, podían ser sorprendentemente sigilosos y usaban las sombras cerca de los matorrales, los afloramientos rocosos o las ruinas para ocultar su aproximación.

Sus escamas negras también ayudaron a los V rex a calentarse rápidamente por las mañanas, aumentando sus niveles de energía para obtener una ventaja sobre los herbívoros aún lentos.



Adaptaciones Esqueléticas



El V. rex tenía pies grandes y anchos con tres dedos. Estos pies fueron una adaptación que permitió a los animales pesados tocar y acechar a través de un terreno más pantanoso de lo que su volumen soportaría de otra manera.
Sus mandíbulas eran más grandes que las de cualquier depredador terrestre que haya existido y eran capaces de ejercer una presión asombrosa para astillar huesos y aplastar extremidades. Sus dientes eran como clavijas con un filo para perforar y machacar.

CARRION EATERS

LYCAESAURUS

Lycaesaurus kirkii

Lagarto lobo de Kirk, 1 metro de largo

Un reptil parecido a un mamífero, Lycaesaurio era un inteligente depredador del tamaño de un perro que cazaba en los pastos. El Apareamiento era de por vida, las parejas excavaban madrigueras en el suelo volcánico y las recubrian con vegetación seca para sus cachorros, la mayoría de las veces mellizos. Tomaban una amplia gama de presas, alimentándose de cualquier cosa más pequeña que ellos mismos, y a menudo seguían a grandes carnívoros como el V rex con la esperanza de robar bocados de sus presas o usando la cobertura de uno de sus ataques para agarrar a los dinosaurios jóvenes desprotegidos.



Carroñeros Invertebrados



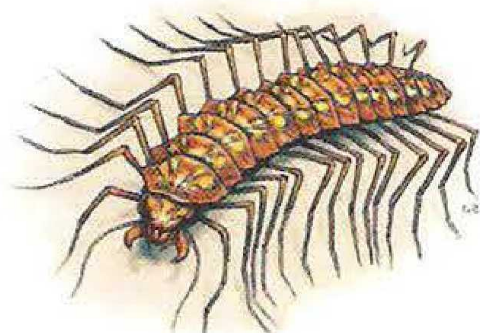
Respondiendo al olor a sangre, los grandes escarabajos tijera que no podían volar saltaban sobre los cadáveres con sus patas de saltamontes. Las mandíbulas enormes y transparentes permitían a los escarabajos cortar trozos de carne.



Cargadas de larvas que se retuercen, las Moscas peludas pululaban en los sitios de carroña para depositar a sus crías. Los gusanos depredadores no se alimentaban de la carroña, sino de los gusanos de otros insectos. Las moscas adultas podrían ser víctimas de su voraz descendencia si no podían llevarlas a la comida dentro de las primeras horas de la dosificación.



El Gorgojo de la carne de Skull Island depositaba sus resistentes huevos en las profundidades de los cadáveres, donde sobrevivirían a la ingestión por parte de los vertebrados carnívoros, pasando intactos a través del tracto digestivo para emerger como larvas del estiércol.



El ciempiés carroñero de 60 CM de largo robaba y enterraba la carne de los cadáveres

Especialistas devoradores de carroña

La moneda de Skull Island era de carne y hueso, los negocios en las tierras bajas de la menguante isla estaban en auge. Llenando el nicho de los comedores de carroña había al menos una docena de especies oportunistas, desde el gigante V. rex hasta diminutos insectos carroñeros.

Las matanzas desatendidas eran regalos raros, por lo que cada especie que dependía de la carroña como fuente de alimento desarrolló sus propias estrategias para asegurar una comida en una matanza. Para algunos, eso significaba llegar primero. Las aves carroñeras a menudo seguían a grandes depredadores a distancia, esperando una cacería exitosa.

Los más coloridos entre ellos eran los muchos y variados loros carroñeros, en la isla coexistían media docena de especies. Tres especies parecidas a las cigüeñas distintas y notables evolucionaron con cabezas sin plumas y picos especializados para cavar profundamente en los cadáveres. Las gaviotas y otras aves marinas regionales eran carroñeras a tiempo parcial, es poco probable que dejaran pasar la oportunidad de obtener carne gratis. Skull Island también fue el hogar de especies de Agamas grises gigantes. Por lo general, cazaban presas pequeñas en los matorrales, pero los hoscos reptiles no iban a dejara pasar la oferta de carne.

El escarabajo carroñero adornado de Skull Island era una vista desagradable en una presa. Atraídos desde kilómetros a la redonda por el olor, estos insectos pintados de colores brillantes exudaban químicos nocivos de sus caparazones destinados a evitar que otros carroñeros los atraparan accidentalmente. Sus elaboradas marcas anunciaban en voz alta su extrema incomibilidad. Enjambrados en una matanza, podrían disuadir incluso al pájaro o reptil carroñero más hambriento, obteniendo acceso exclusivo a un cadáver.

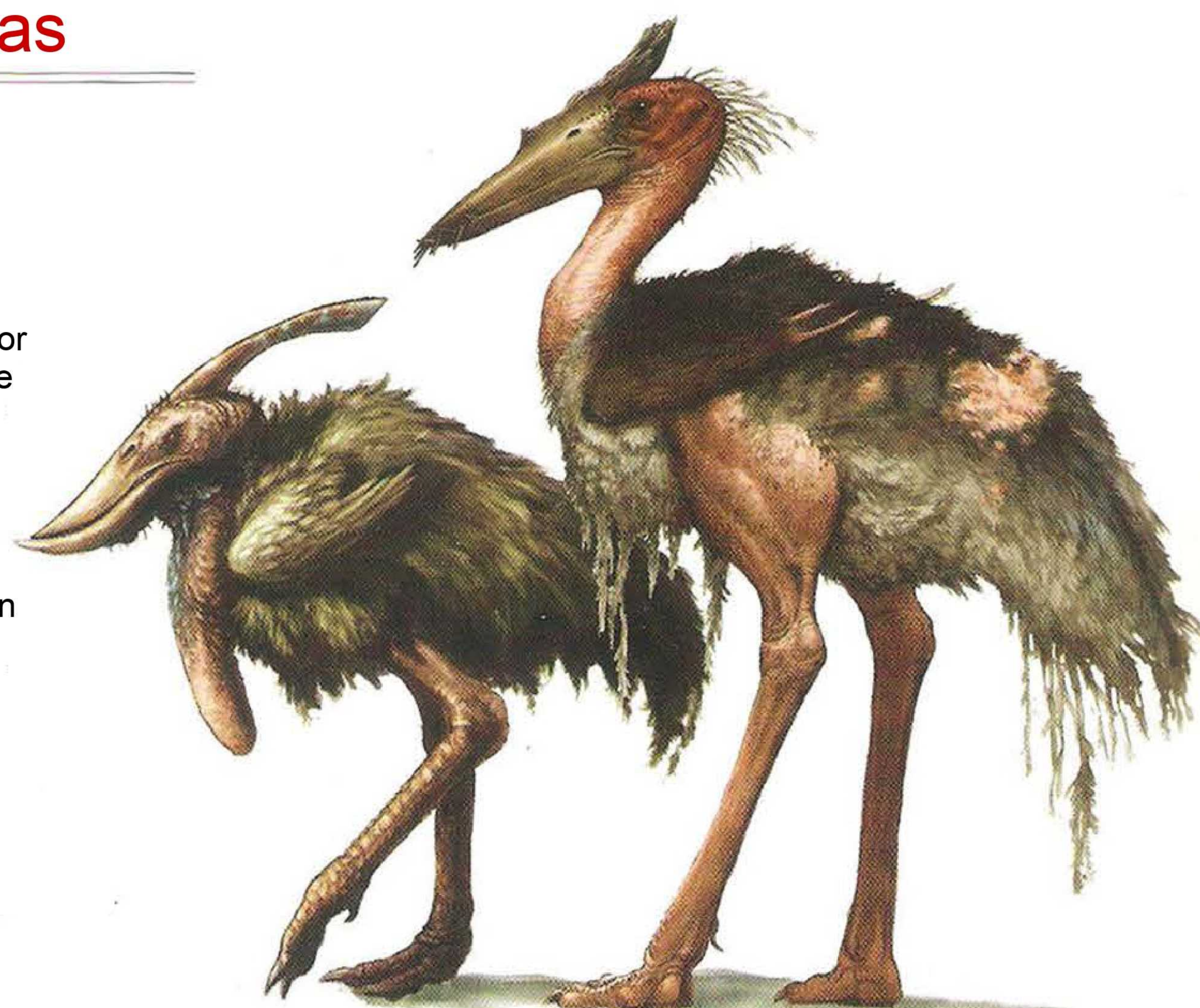


Cigüeñas carroñeras

Profanornis sordicus

Pájaro sucio e impío. 1 metro de alto

El Profanornis sordicus era un pájaro grande de aspecto espantoso que no volaba, era un alimentador oportunista, cargando trozos de carroña en su buche distendido cuando estaba disponible, pero también cazaba activamente pequeños reptiles, insectos grandes, polluelos desprotegidos o incluso crías de dinosaurios. Al anidar en los matorrales, las crías eclosionaban móviles y perfectamente capaces de alimentarse por sí mismas, aunque permanecian con sus padres durante el primer año de vida para protegerse ya que incluso otros sordicus, eran una amenaza potencial para las aves jóvenes, lo que requería una estrecha supervisión de los padres.



Profanornis spinosus

Pájaro espinoso y profano. 1 metro de alto

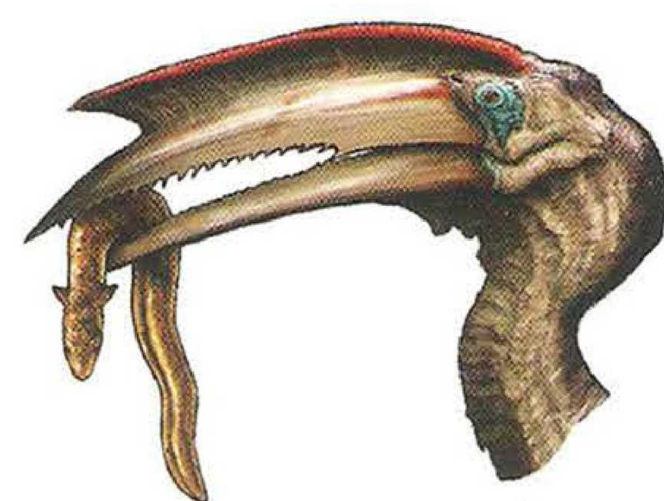
La más grande de las tres cigüeñas carroñeras de la Isla, Profanornis spinosus, recibió su nombre por las proyecciones espinosas en la punta de su pico. Solía vivir dentro y alrededor de los ríos que cruzaban las regiones de tierras bajas. Las espinas en forma de dientes en su pico le ayudaron a capturar peces y anfibios como Swampwings aunque también comían fácilmente carroña.

Las crías dependían de sus padres durante los primeros meses, siguiéndolos por los canales poco profundos y los pastizales vecinos mientras aprendían a cazar por sí mismos. Tanto los machos como las hembras lucían crestas, aunque éstas eran más grandes y coloridas en los machos

Herramientas del oficio



Los loros carroñeros ardientes (Caropsitticus calidus) poseían picos afilados para arrancar la carne de los cadáveres y romper huesos pequeños. Los espectros de colores más brillantes y los ojos rojos eran un signo de madurez sexual.



Foeducrista era un ave primitiva no voladora con una cuenta sin plumas, una cresta larga y brillante y un pico con dientes de sierra. El pico dentado era beneficioso para capturar presas pequeñas y también podía usarse para cortar la carne blanda de la carroña.



Profanus sordicus tiene mandíbulas inferiores largas y curvas diseñadas para recoger presas pequeñas enteras o levantar cubiertas pesadas para exponer a los invertebrados que se encuentran debajo. La larga cresta de los machos se tornaba de un tono azulado en la temporada de reproducción.

Loros carroñeros

Loro carroñero verde

Caropsitticus verdens

1,20 metro de envergadura

Loro carroñero rojo

Caropsitticus rufus

60-76 cm de envergadura

Gran loro carroñero

Caropsitticus maximus

1,20-1,50 metros de envergadura



Explotando una fuente de alimento disponible, muchos de los loros de la Isla se dedicaban exclusivamente a la carroña. Los picos fuertes y su naturaleza curiosa hicieron de los estridentes loros parcialmente sin plumas los candidatos perfectos para el trabajo. Sus antepasados probablemente llegaron a la isla hace sólo unos pocos miles de años; su adaptación y diversificación se produjo rápidamente en escalas de tiempo evolutivas.





Escarabajo pelotero

Nigracassida

Casco oscuro. 7-10 cm de largo

Gracias a enormes herbívoros como el Brontosaurio, en la Isla abundaban impresionantes depósitos de estiércol. El escarabajo pelotero Nigracassida recogía incansablemente pequeñas bolas de excremento de dinosaurio y las enterraba para más tarde. El principal enemigo de los escarabajos era el White Wedgehead (Cuneatusoris alba), un lagarto de cuarenta centímetros de largo que se especializaba en comérselos.



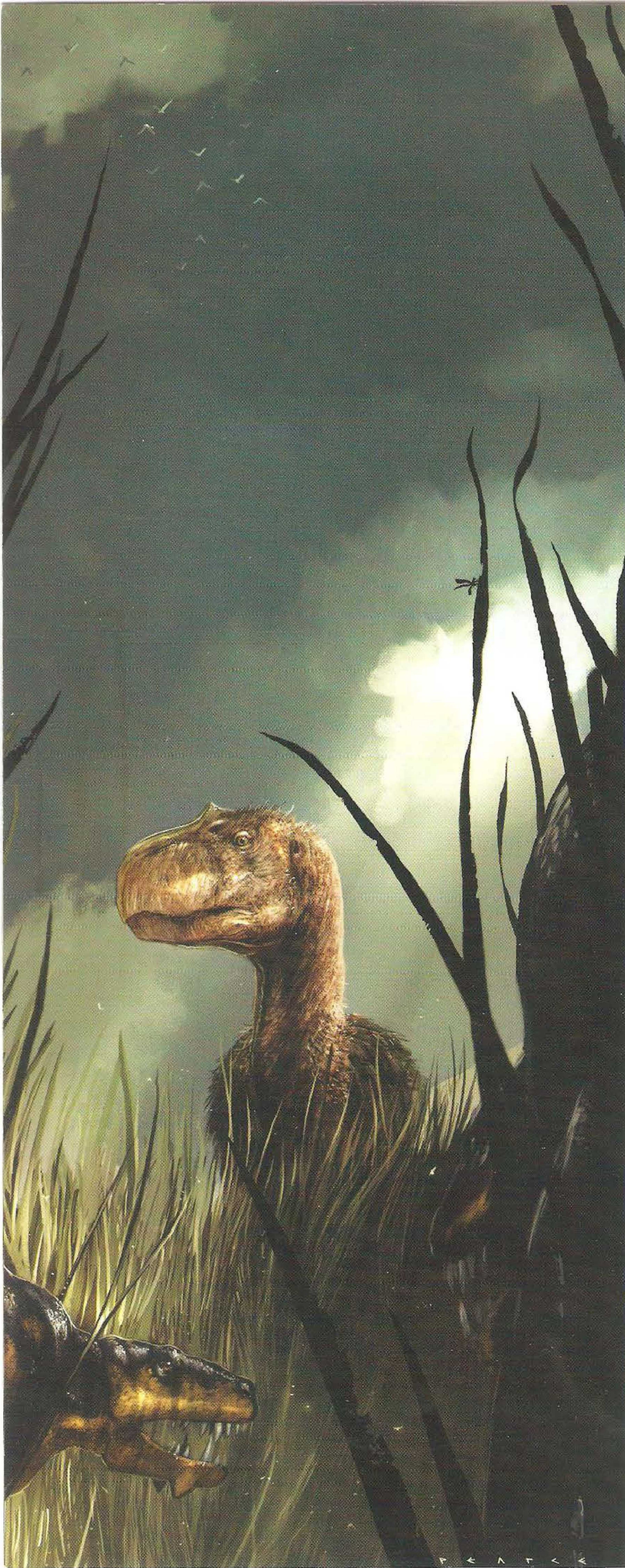
Aves del terror

ZEROPTERYX

Zeropteryx

Sin alas. 1,80 metros de alto

Skull Island albergaba varias especies de grandes aves no voladoras. Los más grandes eran especies depredadoras de constitución robusta y con grandes picos parecidos a hachas. Los Zeropteryxes estaban entre los más pesados, con una altura tan alta como un hombre, con poderosas piernas para correr y enormes garras. Armado con su enorme pico con la punta afilada, era un depredador formidable. El borde afilado del pico del pájaro era letal para los animales pequeños que no eran lo suficientemente rápidos para escapar.





BRUTORNIS

Brutornis

Ave pesada. 2 metros de alto

Brutornis, el ave carnívora no voladora más grande de la Isla, era un depredador impresionante que cazaba a sus presas en los matorrales abiertos. Con una vista aguda, el pájaro podía detectar pequeños movimientos en la hierba que delataban pequeñas presas escondidas debajo. El enorme pico, estaba impulsado por poderosos músculos y ejercía un mordisco lo suficientemente terrible como para matar a la mayoría de sus presas de un solo mordisco.

Los Brutornis anidaban en los bordes de las áreas cubiertas de hierba, donde sus huevos permanecían ocultos y el terreno abierto permitía a sus padres ver las amenazas potenciales. Las madres mostraron una intensa vigilancia para proteger sus huevos, pasando hasta un mes sin comer durante la incubación para permanecer en el nido. Los polluelos tenían un plumaje camuflado para esconderse y seguían a su madre cuando ésta cazaba, hasta que tenían la edad suficiente para valerse por sí mismos.

Los huevos no estaban exentos de peligros, las tácticas desarrolladas por Lycaesaurio atraían a las madres Brutornis para quitarles sus valiosos huevos. Un Lycaesaurio se acercaba visiblemente al nido para captar la atención del pájaro y actuaba como señuelo, con el pájaro protector distraído, el otro atacaba el nido desatendido. Una valiosa fuente de proteínas, los huevos del tamaño de un melón valían el riesgo de provocar a un depredador tan peligroso.

El animal señuelo tenía que actuar con mucho cuidado. Si iba demasiado lejos los Brutornis podrían abandonar la persecución para regresar con sus huevos; si se acercaba demasiado, la estratagema podría convertirse en un desastre y los posibles ladrones de huevos se convertirían en cena para el pájaro hambriento.



Acosadores nocturnos

VOLUCERICTIS

Volucerictis

volardor boca abierta. 38-45,7 cm de envergadura

Por la noche emergía un nuevo elenco de criaturas en las tierras bajas. El insectívoro Voluceritis, un primo diminuto de Terapusmordax, dejaba sus refugios diurnos en cuevas y árboles huecos para cazar al anochecer. Con una visión nocturna impresionante, el depredador parecido a un murciélago podía cazar en todas las noches excepto en las más oscuras.

Las parejas o animales solteros, ferozmente territoriales, mantenían tolerancia cero con los intrusos cerca de sus refugios, especialmente cuando había crías presentes. Las muertes en disputas territoriales aéreas no eran inauditas y, como presa de carnívoros más grandes, la desafiante Volucerictis luchaba, mordiendo y arañando amargamente, hasta el último suspiro.

PUGBAT

Turpis porcarius

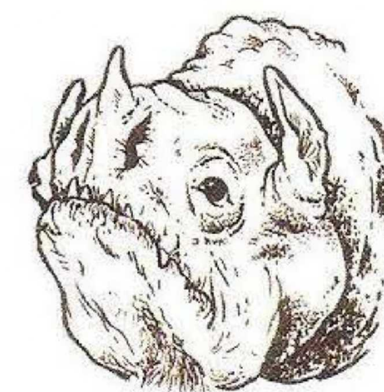
Cerdo asqueroso. 60-90 CM de envergadura



Reptiles voladores descendientes de cinodontos, los Pugbats eran cazadores nocturnos en manada especializados en cazar presas grandes. Familias de hasta quince adultos y sus crías anidaban en troncos huecos y protegidos creados por árboles caídos en los bordes de las llanuras bajas, emergiendo al atardecer para cazar en la penumbra antes de que oscureciera por completo. Los pastadores que dormitaban en las tierras abiertas eran su principal presa.

Asustando a la manada con llamadas espeluznantes, estas criaturas se abalanzaba en masa sobre individuos jóvenes o enfermos que habían sido aislado entre la multitud, apuntando instintivamente a la garganta y el estómago, donde la piel más delgada daba acceso a más vasos sanguíneos. Las bacterias feroces en la saliva de los Pugbats podrían provocar un shock coronario espontáneo en sus presas, muriendo de insuficiencia cardíaca en cuestión de minutos después de haber sido atacadas salvajemente. Pocos animales buscaban voluntariamente entrar en conflicto con los pequeños voladores belicosos.

Características del Pugbat



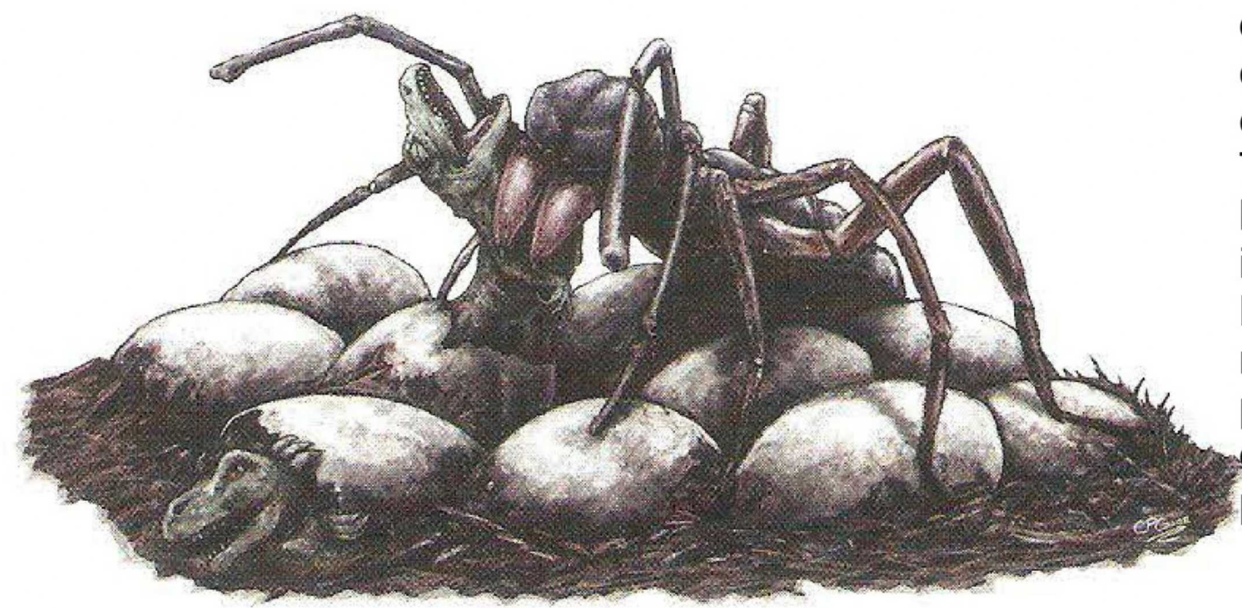
Las bocas eran grandes y estaban repletas de dientes diminutos y muy afilados. La calva permitía sumergirlo profundamente en los cadáveres en busca de carne tierna.



Pugbat macho adulto

Entre los Pugbats, los machos y las hembras se diferenciaban en las puntas de sus alas. las falanges estaban divididas en la articulación distal, lo que permitía una mayor movilidad de los dedos.

Trucos sucios



Una táctica particularmente desagradable desarrollada por Moonspiders fue esperar cerca de los nidos de dinosaurios justo cuando las crías estaban eclosionando. Tras captar el leve olor a materia de huevo en una brisa nocturna que podría indicar las primeras etapas de un lote. Las arañas se sentían atraídas por los nidos donde las crías todavía luchaban por liberarse de sus caparazones. En este estado vulnerable eran presa fácil para los invertebrados.

MOONSPIDER

Galeodes luna

15-20 CM de largo

La noche en Skull Island era un momento y un lugar peligroso para estar si eras pequeño. Entre los depredadores invertebrados, pocos tenían mandíbulas que pudieran competir con las de Moonspider, una variante de Sunspider. Esta criatura de diez patas lucía enormes mandíbulas aplastantes y un veneno paralizante para acabar rápidamente con su presa.

Roedores, lagartos, aves terrestres e incluso pequeños dinosaurios fueron víctimas potenciales. Una mordedura de este arácnido de gran tamaño podría causar un gran dolor incluso a un dinosaurio adulto. Estas arañas cazaban de noche para evitar convertirse en presa de aves diurnas y otros grandes cazadores.



"Aquí los mosquiteros no sirven para nada
-Es mejor usar alambre de púas y centinelas."

Expedición de otoño. 1936

Los sinuosos pantanos y canales



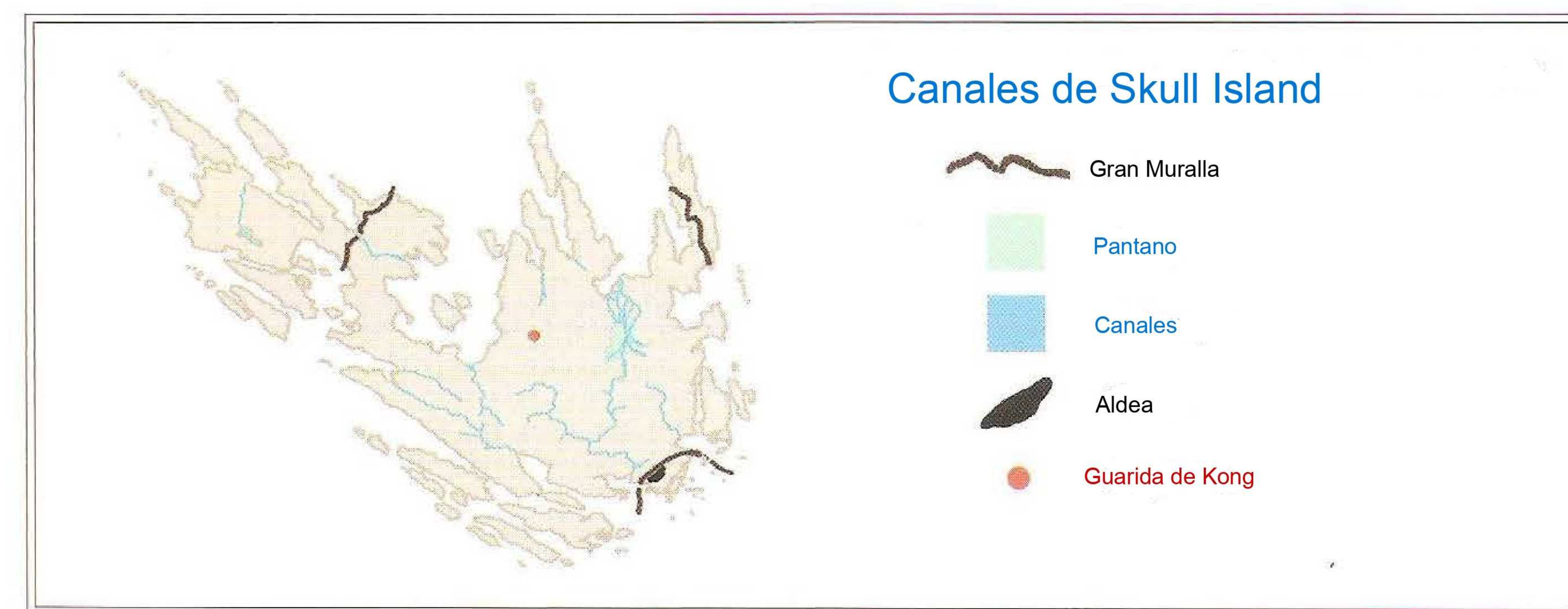
III



La Sangre de la isla

El agua es el elemento vital de cualquier ecosistema, y en ningún otro lugar esto fue más evidente que en Skull Island. Las fuertes lluvias durante gran parte del año aseguraron que un flujo constante de agua se abriera camino a través, dentro y debajo de la tierra. Este flujo constante esculpió las formas del terreno, talló profundos barrancos y niveló las praderas. Llenó agujeros para crear estanques, pantanos turbios y alimentó la voraz jungla que cubría la mayor parte de la isla. Definió y sostuvo gran parte de la geografía de estas tierras y alimentó a todos sus habitantes.

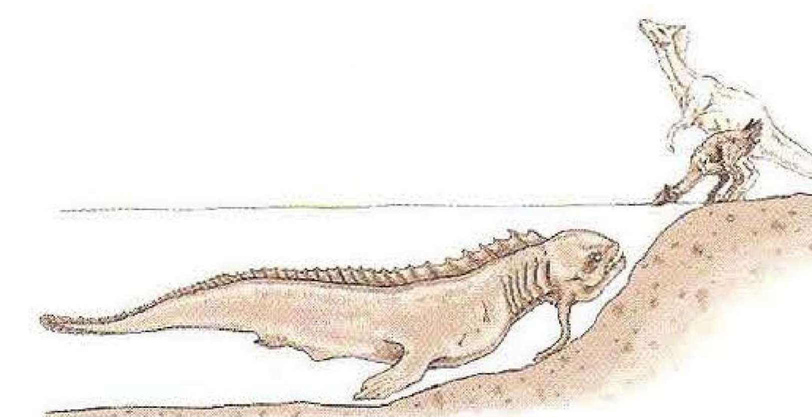
Estos extensos sistemas acuáticos de arroyos, ríos, lagos y pantanos albergaban muchas de las formas de vida más únicas de la isla. Algas y protozoos microscópicos pero vitales, flotaban arrastrados por la corriente. Enjambres de destellos plateados de bancos de peces, que se contaban por miles, serpenteaban como trenes submarinos a través de las ramas de los bosques mojados. Aves de cuello largo y reptiles pescadores de hocico fino acechaban a través de sumideros pantanosos. En las profundas aguas de color marrón oscuro de los ríos anchos y lentos, los asesinos leviatanes pasaban sinuosamente desapercibidos para las presas que acechaban.




CROWE 2005

Ataque sorpresa

A pesar de la serenidad de las aguas, los ríos y piscinas de la Isla eran al menos tan peligrosos como la jungla. Las aguas engañosamente serenas escondían una colección de criaturas aterradoras, entre ellas, el depredador de pesadilla Piranhadon.



Piranhadon cazaba en secciones de las orillas de los ríos que tenían pendientes pronunciadas, lo que le permitía acechar muy cerca de la playa sin dejar de permanecer oculto bajo la superficie. Tumbadas en el fondo, las dos barbillas agrandadas y sensibles del pez captaban vibraciones de pisadas a través del suelo que señalarían la aproximación de una presa potencial. Atraídos hacia la orilla para beber, los animales proyectaban siluetas reveladoras sobre la superficie del agua cuando se acercaban al alcance del ataque del depredador.



Un movimiento de su poderosa cola hacía que el Piranhadon se lanzara hacia adelante, su enorme cabeza con la boca abierta saldría del agua para agarrar a la desafortunada víctima. A menudo, la presa era elevada en el aire para estrellarse violentamente de nuevo en el agua, firmemente atrapada entre las mandíbulas del pez. Si la presa aún estaba viva después del impacto del ataque, está era arrastrada bajo la superficie hasta ahogarse para luego ser tragada entera.

PIRANHADON

Piranhadon titanus

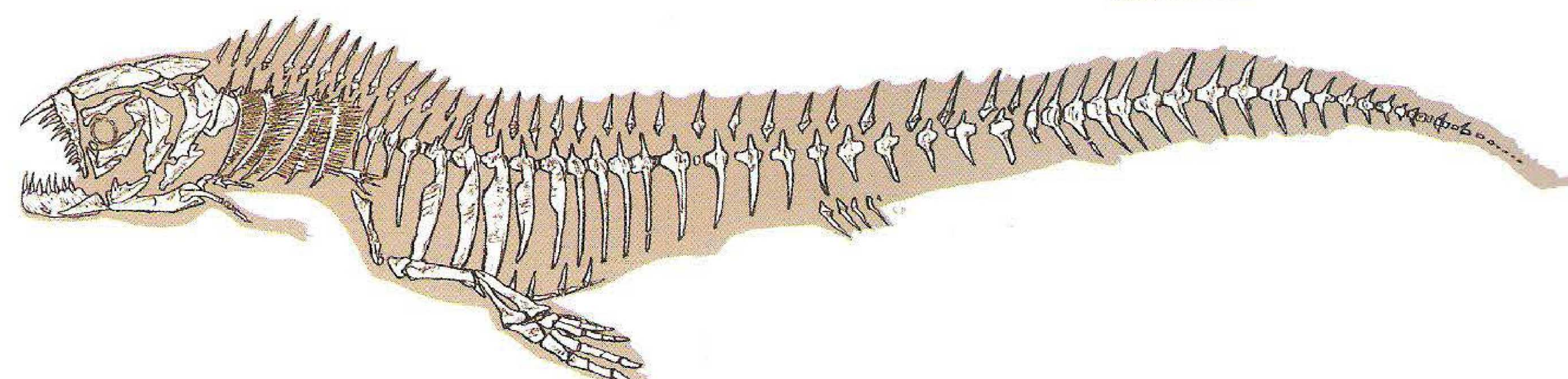
Piraña titánica. 6-15 metros de largo

El amo indiscutible de las vías fluviales de Skull Island era el gigantesco Piranhadon titanus, llamado así más por sus hábitos carnívoros que por cualquier parecido con una verdadera piraña. Un pez titánico que creció tanto como algunas ballenas. Piranhadon era un depredador de emboscada, que cazaba principalmente presas terrestres que acudían a beber, sólo para verse arrastrados a un destino acuoso. Aunque también cazaba bajo la superficie, la mayoría de las presas de Piranhadon eran tomadas de la orilla o arrancadas de la superficie mientras intentaba cruzar.

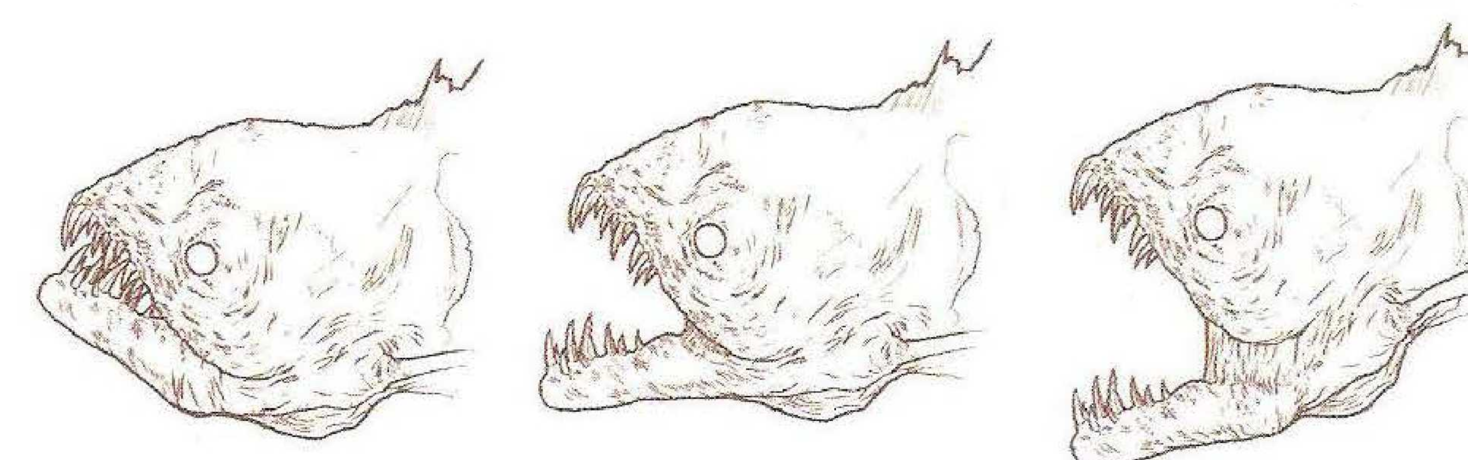
Los ojos de Piranhadon eran grandes, pero no demasiado agudos. Su visión estaba restringida a extremos de luz y oscuridad. Al mirar hacia arriba, responderían a las sombras creadas contra la luz brillante del cielo que indicaban presas potenciales en la superficie o cerca de ella. Las presas submarinas eran más difíciles de discernir en el agua turbia.

Sus cuerpos habían evolucionado para permitir ráfagas cortas de alta velocidad, como correspondía a un depredador de emboscada, pero necesitaban descansar durante largos períodos entre ataques.

Enormes bancos de branquias suministraban a los peces el oxígeno del agua aunque esta estaba muy obstruida con limo y esto dificultaba la respiración de la especie, restringiendo su acceso al sistema fluvial. Los Piranhadon tenían cuellos alargados que eran flexibles para permitirles atravesar los bosques inundados y los estrechos canales en donde cazaban a pesar de su gran tamaño. El movimiento de la cola de lado a lado proporcionaba propulsión, mientras que las enormes aletas pectorales en forma de paletas dirigían al animal con sorprendente agilidad. Estilizada y suave, la gran bestia podía moverse rápidamente a través del agua, creando apenas una onda en la superficie que delatara su paso. Cuanto más grande era el pez, más rápido podía nadar.



Mandíbulas de la muerte



Piranhadon tiene mandíbulas inusuales de doble atracón. Capaz de girar en dos lugares, la poderosa mandíbula inferior podía abrirse ampliamente para permitir que la bestia tragara presas muy grandes con un solo mordisco.
Casi todas las presas de estos peces se capturaron enteras, con dientes adaptados para sujetar a las presas en lugar de cortarlas.



Los machos de Piranhadon eran mucho más pequeños que las hembras gigantes, rara vez excedían los seis metros de longitud y los superaban varias veces en número. Durante la temporada de apareamiento, las hembras grandes no hacían ningún esfuerzo por satisfacer el afecto de sus numerosos y diminutos pretendientes. Sólo los machos más fuertes y rápidos podrían alcanzarlas y depositar su semilla, garantizando así los mejores genes para su descendencia.

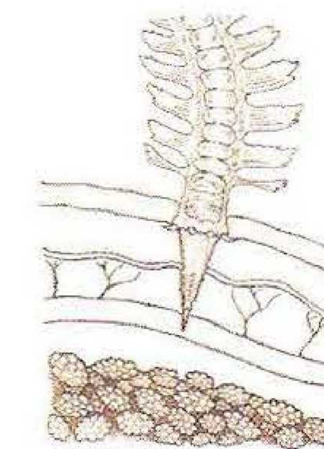
Las crías nacían en grupos de alrededor de una docena. Al nacer, con un metro y medio de longitud, ya eran formidables depredadores acuáticos y se dedicaron inmediatamente a cazar en aguas poco profundas. Aquí perfeccionaban sus técnicas de emboscada con aves acuáticas y pequeños dinosaurios. Los Foetodon juveniles (depredadores de la jungla parecidos a cocodrilos) eran presas comunes, capturadas mientras flotaban en la superficie en sus grupos de cría.

Paracitos de rio

Estrivermis

Gusano glotón. 38-50 CM de largo

Estrevermis usaba su boca afilada y raspadora para excavar en la carne de un huésped hasta localizar un vaso sanguíneo, a veces llegaban a varios centímetros de profundidad. Fusionándose en su interior, se alimentaba de sangre vital directamente de las venas. Una vez adherido, el parásito permanecía incrustado, con la cola colgando fuera del cuerpo del huésped, expulsando desechos y huevos al agua.

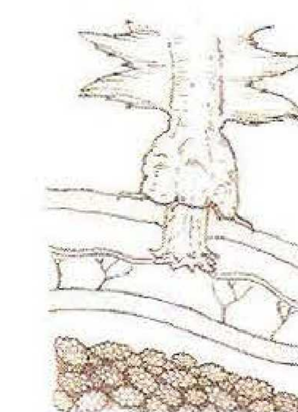




Profanus

Lo impío. 50-70 cm de largo

Profanus, una variante de tenia grande que nadaba libremente se adhería periódicamente a los animales huéspedes, donde raspaba la piel para exponer la carne. Exudando un anestésico para adormecer la herida, se depositaban huevos en la carne mientras el parásito permanecía adherido. Al nacer, las larvas vivieron en la herida hasta que tuvieron la edad suficiente para alejarse nadando y reproducirse.

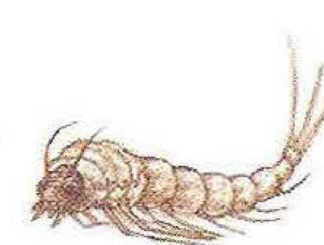


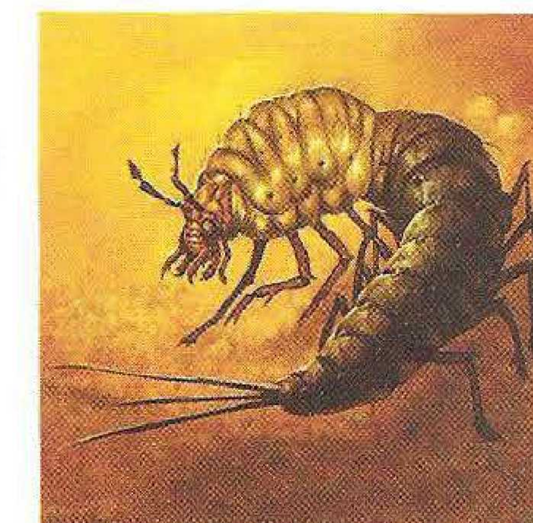


Contereobestiolla

Pequeña bestia aterradora, 1-7 CM de largo

Las larvas de Contereobestiolla eran criaturas diminutas que vivían en aguas tranquilas y dulces. Permanecian como larvas hasta que un pez huésped los terminará ingiriendo accidentalmente, luego de eso se adhieren al revestimiento del intestino y se convertían en crisálidas, eclosionando tiempo después como artrópodos maduros para vagar libremente por el intestino. Los adultos vivían de los alimentos tragados por el huésped, multiplicándose y creciendo hasta infestar todo el tracto gastrointestinal, provocando en ocasiones un gran malestar.

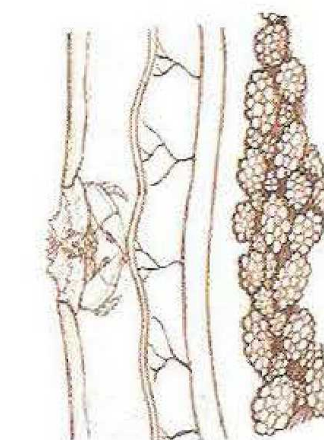




Cutiscidis

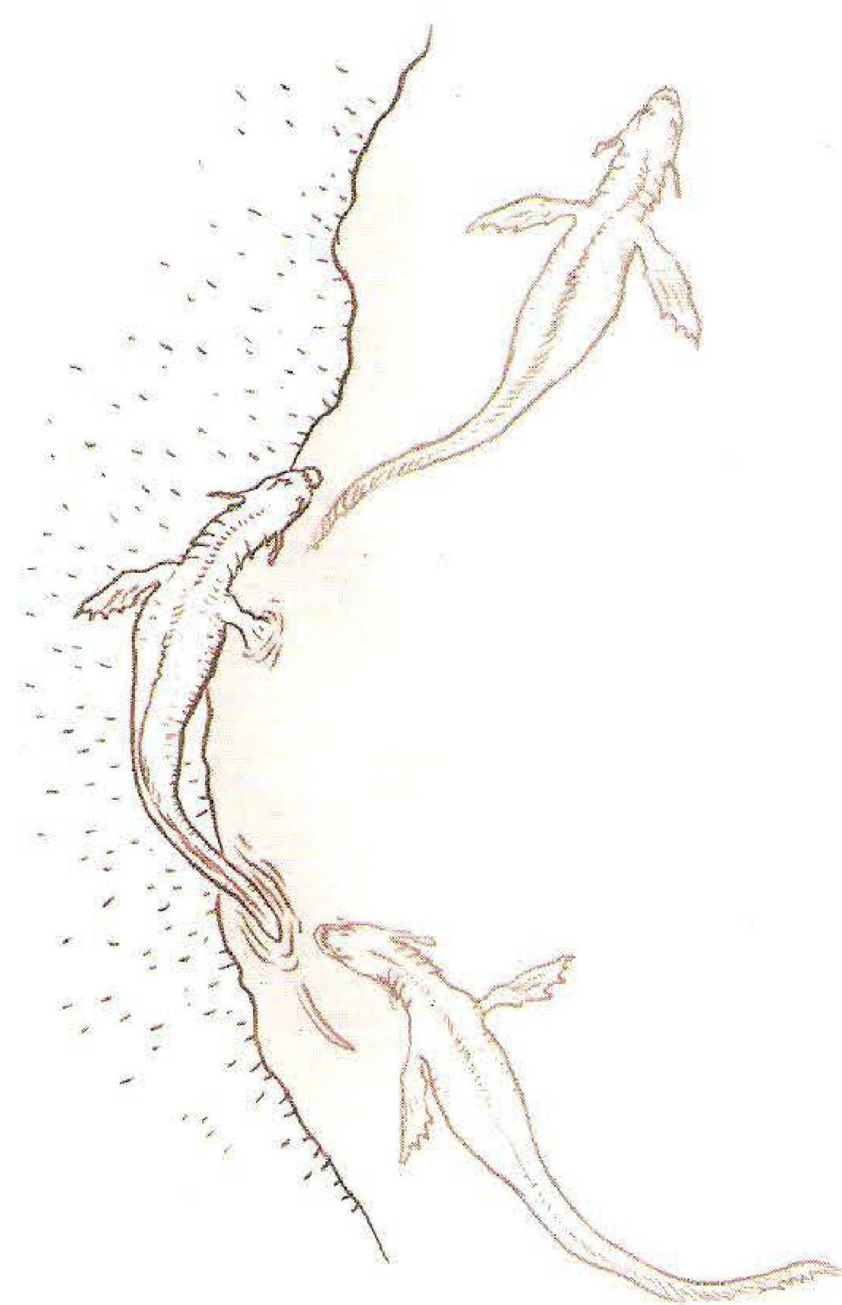
Cangrejo de piel, 2-10 CM de ancho

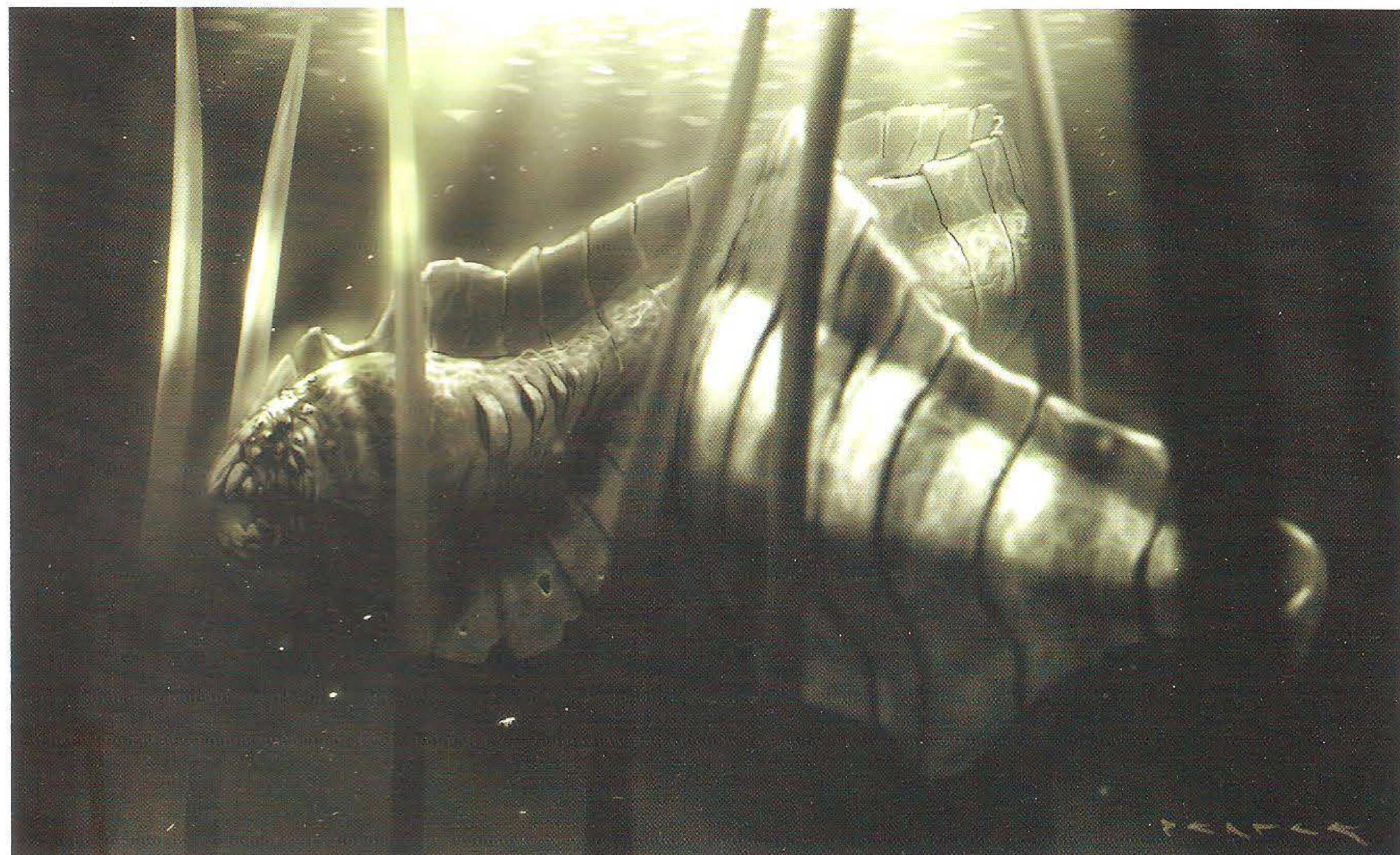
Cutiscidis, una notable variante de cangrejo parásito que se adhería a la piel de su huésped y se alimentaba de la herida. El caparazón del cangrejo formaba una capa protectora en forma de costra, para proteger al parásito a medida que crecía. El cangrejo se desprendía sólo para reproducirse y caía al lecho del río para localizar a otros de su propia especie, después de eso buscaría un nuevo anfitrión.





Plagado de parásitos, uno de los comportamientos menos convencionales exhibidos por Piranhadon fue el de varar voluntariamente. Al seleccionar una playa apropiada que proporcionara suficiente varadero para regresar al agua, los peces nadaban a mayor velocidad y llegaban a la orilla. Varias especies de aves conocían este comportamiento y, junto con dos pequeñas especies de lagartos, llegaban hasta allí para limpiar meticulosamente al depredador de sus pasajeros no deseados. A pesar del peligro habitual que presentaba el depredador, mientras lo acicalaban y atendían, no representaba una amenaza y permitía voluntariamente que los limpiadores recogieran parásitos y comida entre sus poderosas mandíbulas. El pez sólo podía permanecer en la orilla por un corto tiempo antes de que la asfixia y el calor lo obligara a sumergirse. Utilizaba sus enormes aletas pectorales para impulsarse. Piranhadon se flexionaba y arqueaba como una foca gigantesca, deslizándose de regreso a su hábitat natural.





Invertebrados de los humedales y ríos

Nefacossus fluvius

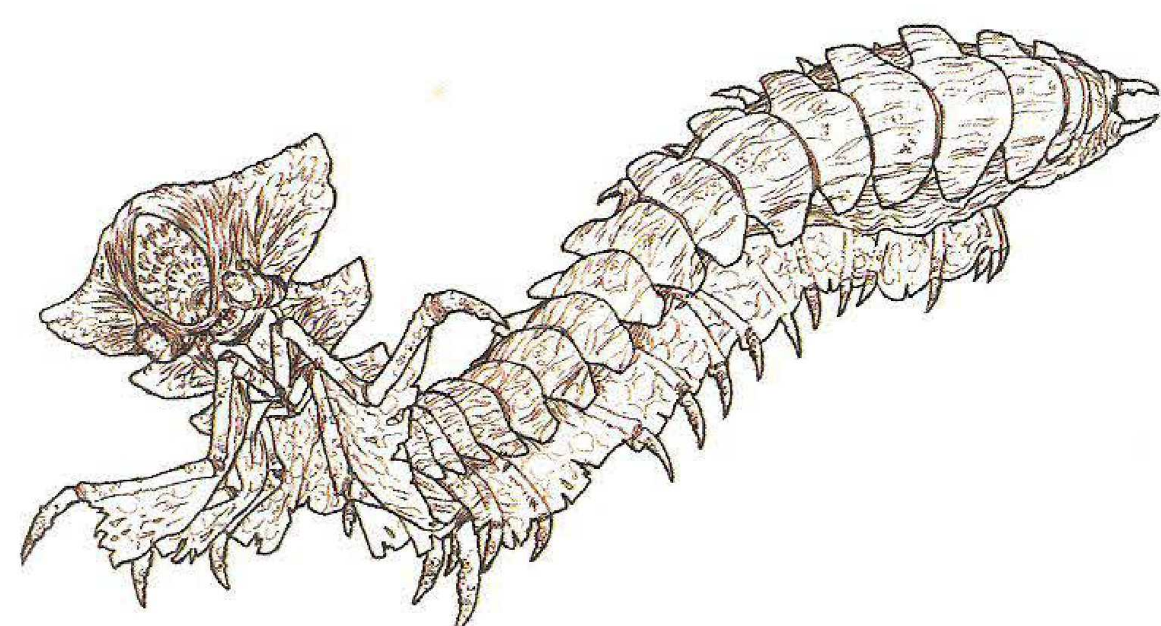
Babosa del pecado del río. 90 CM de largo

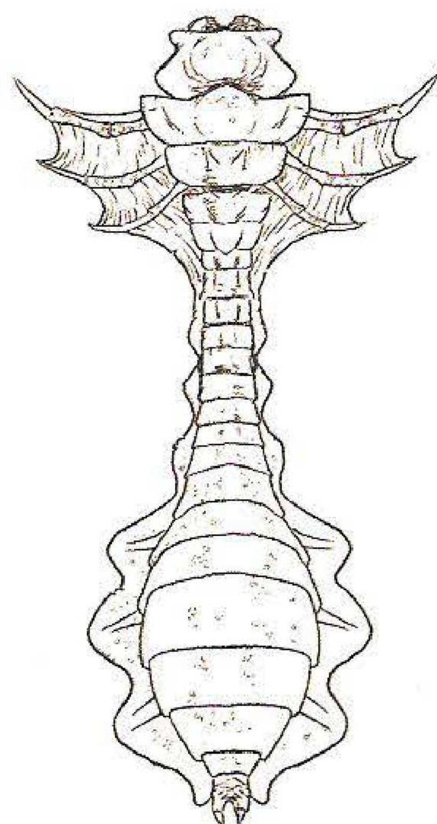
Nefacossus, un caso de evolución convergente con los neopedes, descendía de los cefalocordados primitivos, una familia de la que surgieron las lampreas y los mixinos. En lugar de ojos, Nefacossus utilizó su rudimentaria línea lateral para detectar movimientos en el agua que delatarían la presencia de presas pequeñas.

Nepalacus

Escorpión de lago, 20-40 CM de largo

Los Nepalacus eran neopedes acuáticos de tamaño mediano con membranas palmeadas entre las piernas, lo que les otorgaba una gran agilidad y eficiencia como nadadores. Varias especies habían evolucionado, con distintos grados de reducción de patas y diversas configuraciones de membranas.





Aspiscimex exos

Aspid deshuesado. 45-58 CM de largo

Aspiscimex, el depredador más activo entre los neopedes, tenía un cuerpo blando que le otorgaba flexibilidad pero lo limitaba al agua. Las patas traseras fueron reemplazadas por una cola plana y las mandíbulas eran placas duras para cortar. Cazaban peces pequeños en arroyos rápidos.



Hydruscimex maximus

Insecto-serpiente grande. 2-3 metros de largo

Hydruscimex era el neopode más grande de todos. Su veneno estaba más diluido que el de muchas otras especies, pero su gran tamaño significaba que podía inyectar dosis letales con un solo mordisco, sometiendo incluso a los dinosaurios pequeños.



Mortifillex venefecus

Señuelo mortal venenoso. 1 metro de largo

El menos nadador, Mortifillex usaba un señuelo parecido a un pez para atraer a sus presas. Se adaptaron patas especializadas cerca de la cabeza para agarrar presas mientras se inyectaba veneno nervioso de acción rápida.



Scorpio-pede

Nepapede harpagabdominus

gancho de agarre abdomen Pies de escorpión. 60-90 CM de largo

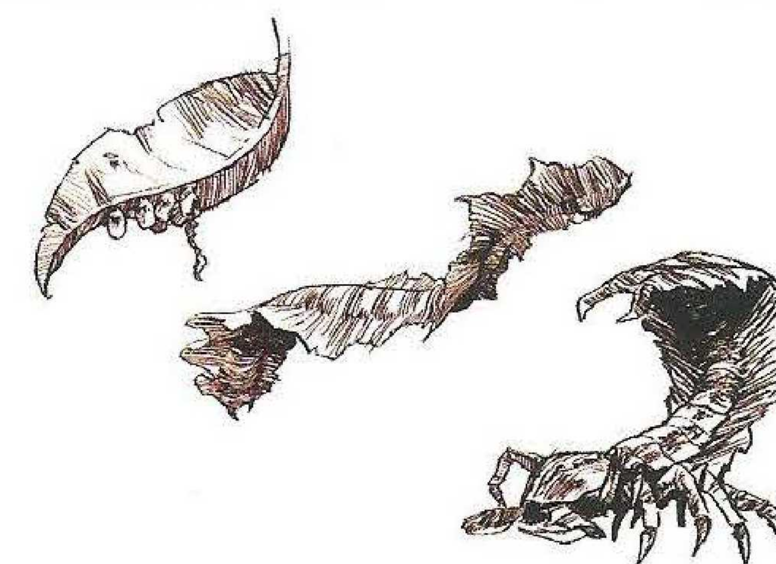


Los ciempiés de la Isla eran tan notables como cualquiera de los demás habitantes. Al desarrollarse de forma aislada, varios de ellos habían crecido hasta alcanzar un tamaño excepcional y presentaban una especialización extrema en una serie de rasgos biológicos. Entre algunas especies, estos rasgos eran tan extremos que justificaban su inclusión en una nueva familia, los neopedes de Skull Island.

Entre los neopedes más especializados de la Isla se encontraba el Escorpion pede. Aunque no eran los más grandes de estos extraños descendientes de ciempiés, eran con diferencia los más numerosos. Las colonias de grandes invertebrados prosperaron allí donde las masas de agua estaban rodeadas de suficientes cultivos de su alimento favorito, las algas. Como larvas eran nadadores depredadores. De adultos vivieron alrededor de la línea de flotación. Los pedes se alimentaban de algas de troncos y rocas usando sus piezas bucales en forma de tijeras.

Como otros neopedes de la Isla. Los pedes tenían piernas especializadas. Su primera pareja de piernas se había adaptado para convertirse en ayudas para el pastoreo, mientras que todos los que estaban detrás de las cinco parejas siguientes se habían mudado por completo.





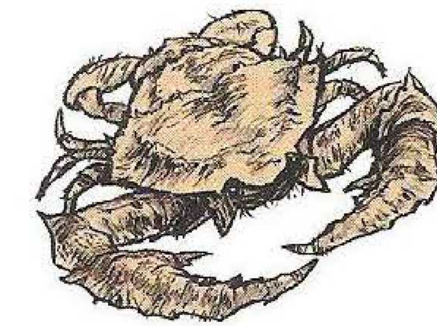
Los huevos eran puestos debajo de ramas o vegetación que sobresalía del agua. Las ninfas que eclosionaban caían al agua, donde se convertían en pequeños depredadores que nadaban libremente y carecían de patas externas. Después de tres años, las ninfas mudan su piel para emerger como adultos anfibios completamente formados.

Intensamente territoriales, los nerviosos invertebrados reaccionaban a la defensiva ante cualquier incursión en su entorno inmediato, arqueando la espalda para blandir sus colas venenosas, otro rasgo inusual entre sus parientes, que generalmente tenían mandíbulas venenosas en lugar de colas. Armados con puntas afiladas y huecas, las colas de los Escorpiones Pedes podían atravesar pieles gruesas para liberar un veneno potencialmente mortal. Los reptiles grandes sólo sufrían molestias por el veneno, lo suficiente como para advertirles que se alejaran. Para los animales más pequeños, incluidos la mayoría de los mamíferos y las aves, un solo pinchazo podría ser una sentencia de muerte, ya que el veneno de acción rápida mata en cuestión de minutos. La mayoría de las criaturas sabían que no debían entrar en las zonas de pastoreo de los Pedes.

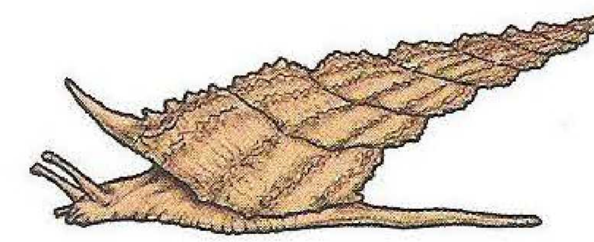


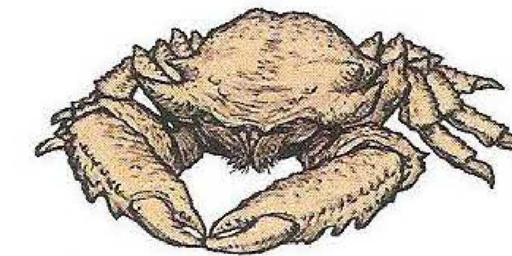
Equipo de limpieza

En la limpieza de los humedales trabajaba un equipo de invertebrados carroñeros que se ganaban la vida limpiando los restos de las matanzas de los depredadores. No ser demasiado exigente con lo que uno comía significaba que siempre habría comida disponible.



Varias especies únicas de cangrejos se habían adaptado para cumplir esta función. Impurucaris (cangrejo inmundo) era un pequeño cangrejo carroñero con paletas, lo que le daba una capacidad limitada para nadar, mientras que el corpulento caracol carroñero, Incultulepas (Obtentor de miseria), exudaba una saliva que ablandaba los huesos, permitiéndole al caracol raspar bocados. El cangrejo más grande, Funucaris (cangrejo cadáver), creció hasta unos centímetros de ancho en el caparazón. Unas tenazas fuertes con bordes afilados cortaban la carne del hueso, pero también podían manipular pequeños bocados con sorprendente gracia y delicadeza al recoger los últimos restos de un esqueleto.



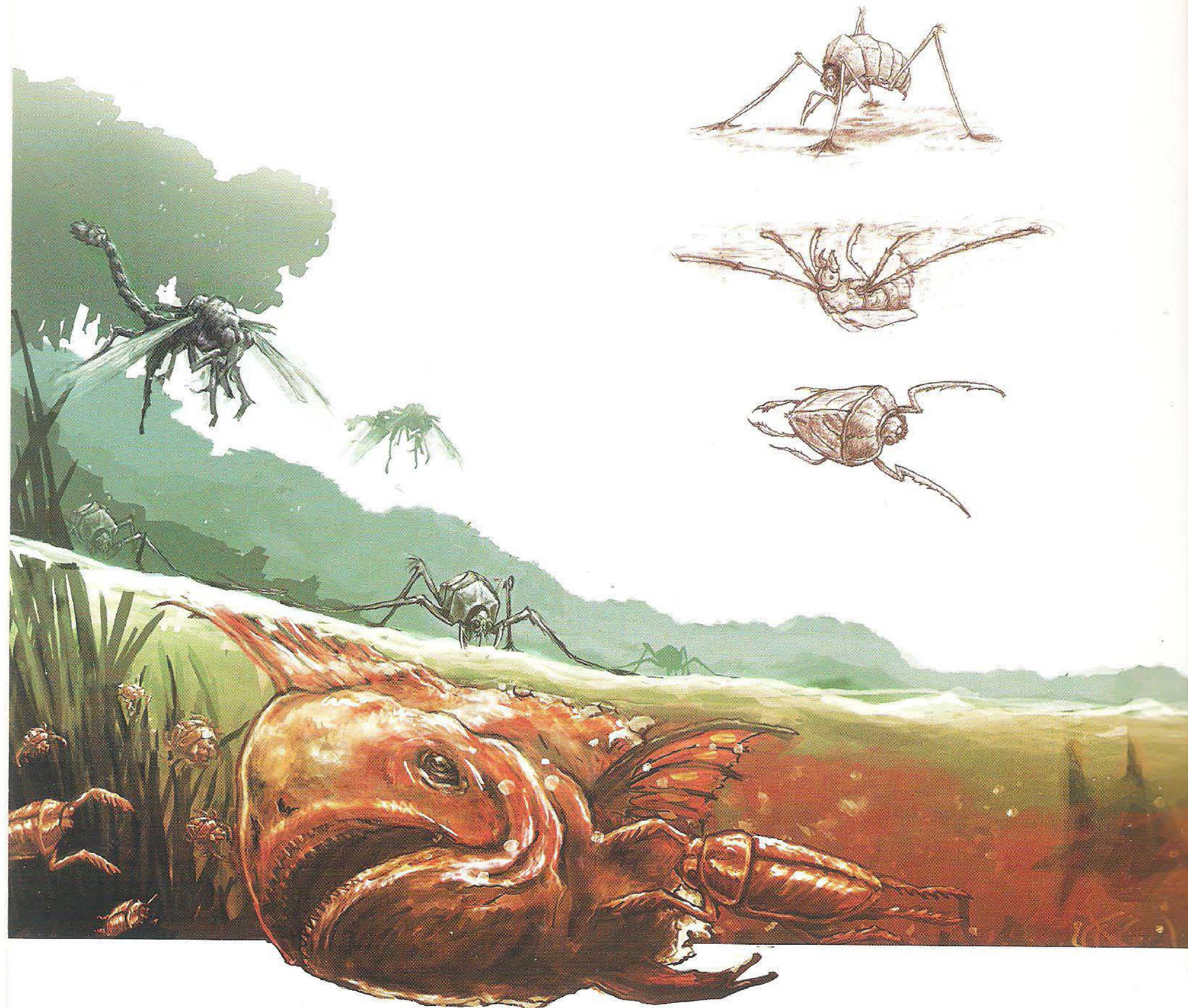


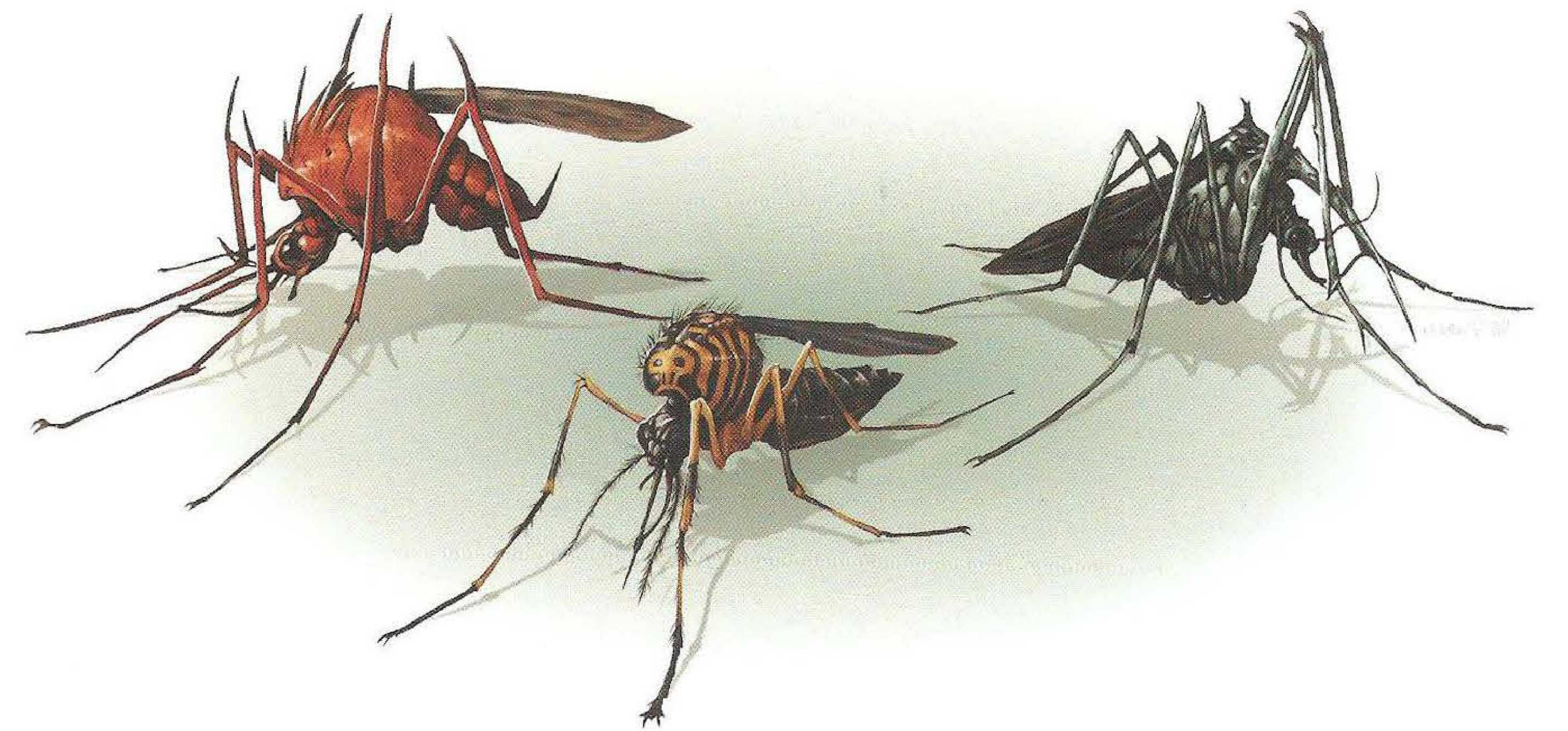
Campos de batalla en miniatura

Donde los ríos disminuyeron y se encharcaron, o quedaron atrapados por peculiaridades de la geografía de Skull Island, el agua salobre se convirtió en un campo de batalla en miniatura para ejércitos de diminutos invertebrados, todos luchando entre sí por la supervivencia.

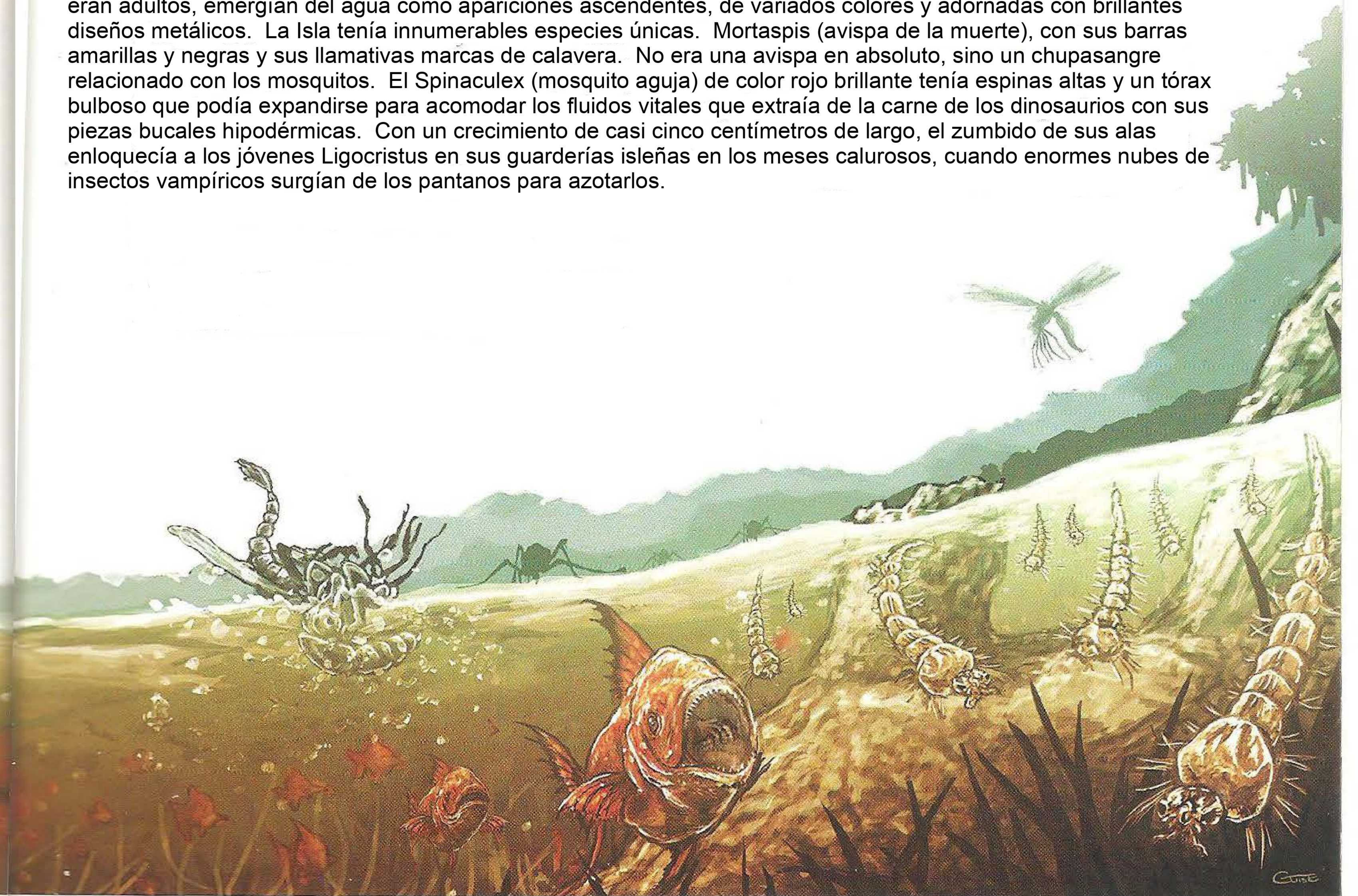
Estaba en vigor una carrera armamentista, en la que cada especie confiaba en su especialización particular para obtener una ventaja sobre sus competidores, depredadores y presas. Si vivir en la jungla era una propuesta peligrosa, ser pequeño y estar bajo el agua era positivamente peligroso.

Los patinadores depredadores del estanque rozaban el agua, apoyados sobre las piernas extendidas mientras cazaban en la superficie transparente. Reflejados en el espejo acuoso, nadadores rapaces de casi cinco cm de largo colgaban suspendidos, con los sentidos preparados para el movimiento de sus presas en el agua. Ambos depredadores detectaron ondas de presas potenciales en la superficie, como barcos de guerra que buscan firmas de radar. Centrándose en las ondas reveladoras, sus miembros anteriores se agarraron e inmovilizaron mientras sus piezas bucales en forma de lanzas perforaban para succionar jugos vitales.





Las larvas de mosquitos y sus parientes, que se retorcían por miles, eran alimento para peces de todo tipo. Cuando eran adultos, emergían del agua como apariciones ascendentes, de variados colores y adornadas con brillantes diseños metálicos. La Isla tenía innumerables especies únicas. Mortaspis (avispa de la muerte), con sus barras amarillas y negras y sus llamativas marcas de calavera. No era una avispa en absoluto, sino un chupasangre relacionado con los mosquitos. El Spinaculex (mosquito aguja) de color rojo brillante tenía espinas altas y un tórax bulboso que podía expandirse para acomodar los fluidos vitales que extraía de la carne de los dinosaurios con sus piezas bucales hipodérmicas. Con un crecimiento de casi cinco centímetros de largo, el zumbido de sus alas enloquecía a los jóvenes Ligocristus en sus guarderías isleñas en los meses calurosos, cuando enormes nubes de insectos vampíricos surgían de los pantanos para azotarlos.



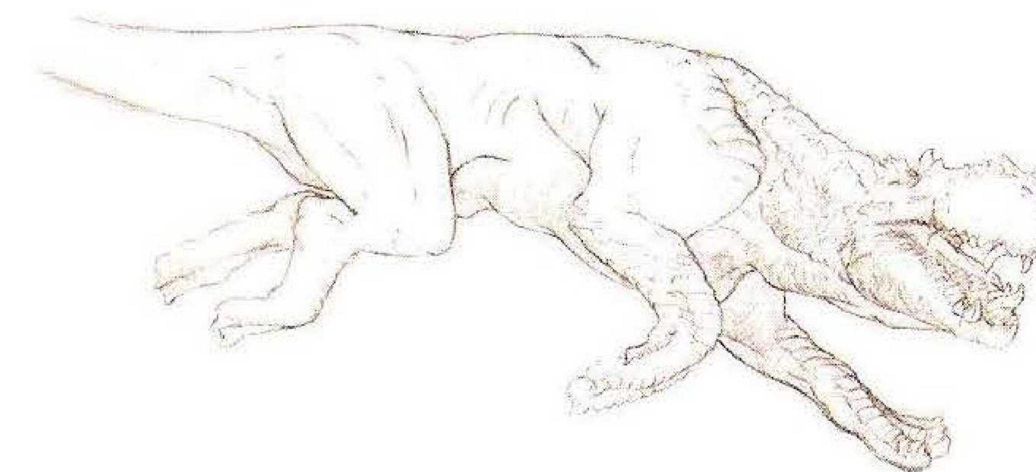
MALAMAGNUS

Malamagnus vadum

Boca grande de aguas poco profundas. 4-6 metros de largo

Los Malamagnus, grandes reptiles que habitan en rebaños, ramoneaban juncos, nenúfares y arbustos en las aguas poco profundas dentro y alrededor de los cursos de agua. Vulnerables a depredadores como V. rex, tendían a ramonear a lo largo de las orillas de los ríos o en aguas poco profundas para brindar a los carnívoros menos cobertura en las emboscadas y permitir una retirada rápida a aguas profundas. En el río, su tamaño los mantenía a salvo de todos los depredadores acuáticos, excepto de los más grandes. Las amenazas terrestres más pequeñas eran rechazadas mediante intimidación: todos los miembros adultos de la manada participaban en la protección agresiva de su territorio contra invasores rivales no deseados.

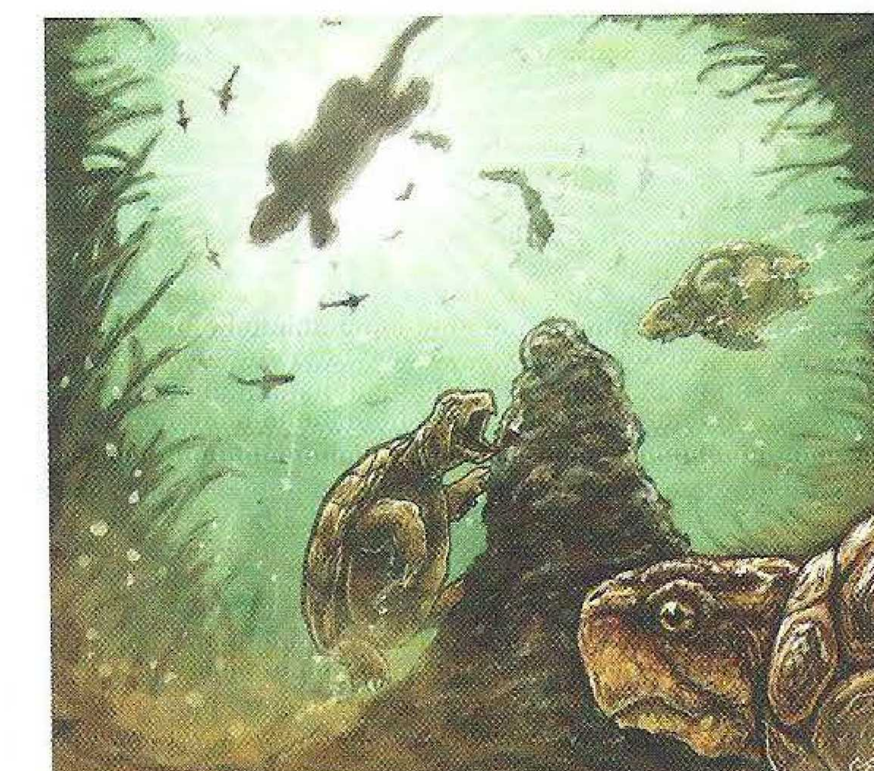
En la temporada de reproducción, los Malamagnus se volvían especialmente agresivos e intolerantes, vigilando y protegiendo celosamente sus territorios. Huevos grandes y gomosos eran puestos en pequeñas nidadas entre la vegetación cerca de la orilla del río. Las crías nacían bien desarrolladas y rápidamente se unían a la manada, creciendo sustancialmente en su primer año.



Mandíbula masiva

Los Malamagnus tenían mandíbulas enormes para reptiles de su tamaño. Si bien eran herbívoros, sus impresionantes dientes en forma de colmillos se empleaban en competencias de dominancia. Los rivales cerraron las mandíbulas como ciervos luchando e intentaron apartarse unos a otros. Los poderosos músculos del cuello eran la clave del concurso, y los machos jóvenes perfeccionaban su fuerza en batallas simuladas.

Tortuga de tierra



Una curiosa adición al elenco de inadaptados de Skull Island fue la Tortuga de Tierra (Focduchelys hospes) una especie corriente pero que gustaba de comer las heces de otros habitantes del río como Malamagnus. Su dieta fecal se complementaba con insectos y caracoles. La especie era efectivamente un equipo de limpieza de marismas, eliminando los desechos dejados por los dinosaurios y otros animales grandes que usaban las vías fluviales.



Santuarios de reproducción insulares



Buscando evitar a los depredadores y ladrones de huevos, algunas madres de Ligocristus optaron por anidar en pequeños islotes y bancos de arena que quedaban expuestos durante los meses más secos. Lejos de los ojos depredadores, era menos probable que los nidos fueran asaltados. Pocos de los depredadores terrestres de Skull Island eran propensos a nadar, y los carnívoros residentes del río se encontraban en su mayoría ligados al agua.

Si se les permitiera desarrollarse por sí solas, las pequeñas nidadas de huevos eclosionarían en lotes sincronizados para maximizar las posibilidades de supervivencia de las crías. Las llamadas de las crías atrajeron a sus padres de regreso a las islas, donde permanecerían durante varios días hasta que las crías estuvieran lo suficientemente fuertes como para arriesgarse a abandonar la seguridad de los santuarios.

Para los adultos, el corto nado a través de un río o a través de marismas no suponía una gran dificultad. Para las crías nuevas, sin embargo, este viaje podría ser peligroso. Varias especies de depredadores acuáticos se propusieron esperar cerca cuando los Ligocristus adultos regresaron para guiar a sus crías de regreso a la tierra después de la eclosión.

INOX

Inoculopalus edax

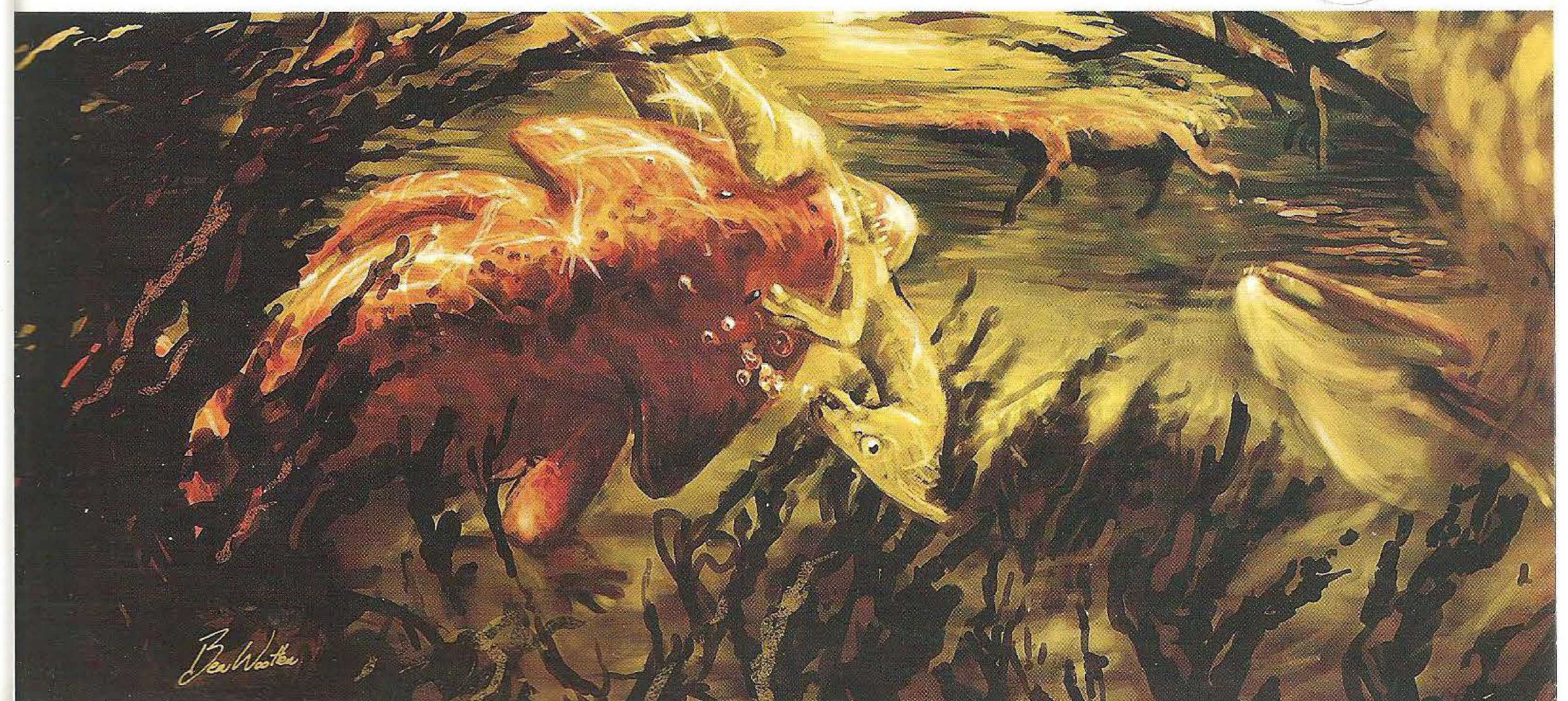
Habitante glotón del pantano. 3-5 metros de largo

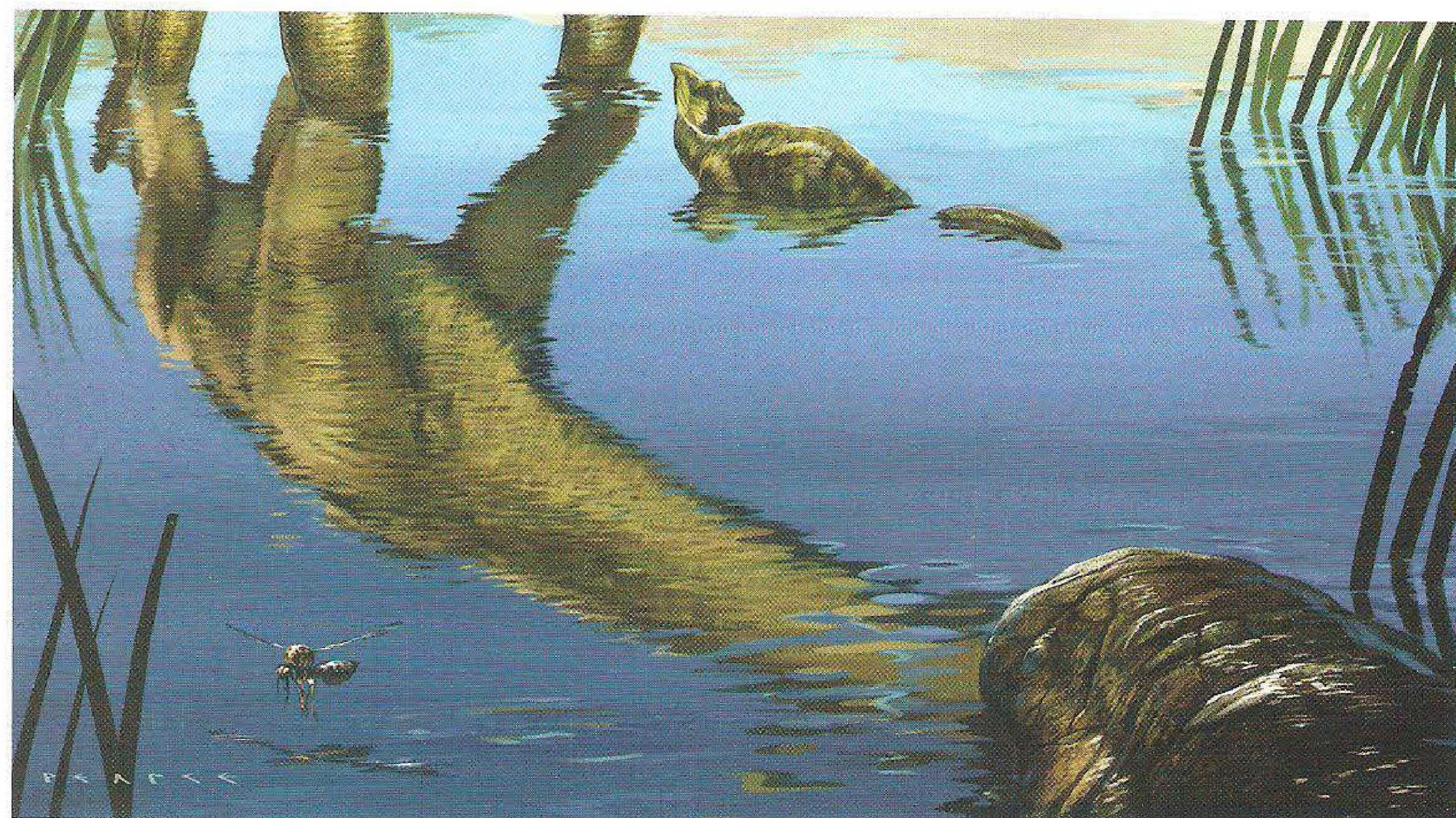


Una reliquia de una época pasada, el gran tetrápodo Inox con cabeza de punta de flecha se había mantenido prácticamente sin cambios desde la era Pérmica. Estos grandes consumidores de carne preferían acechar en los charcos estancados y los pantanos obstruidos por la maleza de los canales de Skull Island, donde el agua turbia y la espuma flotante ayudaban a enmascarar su presencia. Parientes de gran tamaño de las salamandras y ranas modernas, eran depredadores de emboscada, capturando peces, aves zancudas o cualquier cosa lo suficientemente pequeña como para caber en sus gargantas.

A pesar de poseer piernas, Inox prefería no salir del agua a menos que se viera obligado a hacerlo, ya sea por falta de alimentos o por la reducción del territorio en tiempos de sequía. El desgarbado animal era capaz de arrastrarse distancias cortas sobre la tierra, pero era vulnerable fuera del agua.

En su forma de renacuajo, los jóvenes Inox vivían en lechos de arroyos fangosos, sobreviviendo con una dieta mixta de carroña, insectos, larvas, peces pequeños y algas. Parecían similares a los adultos, pero carecían de patas traseras y del distintivo cráneo triangular hasta su madurez completa.





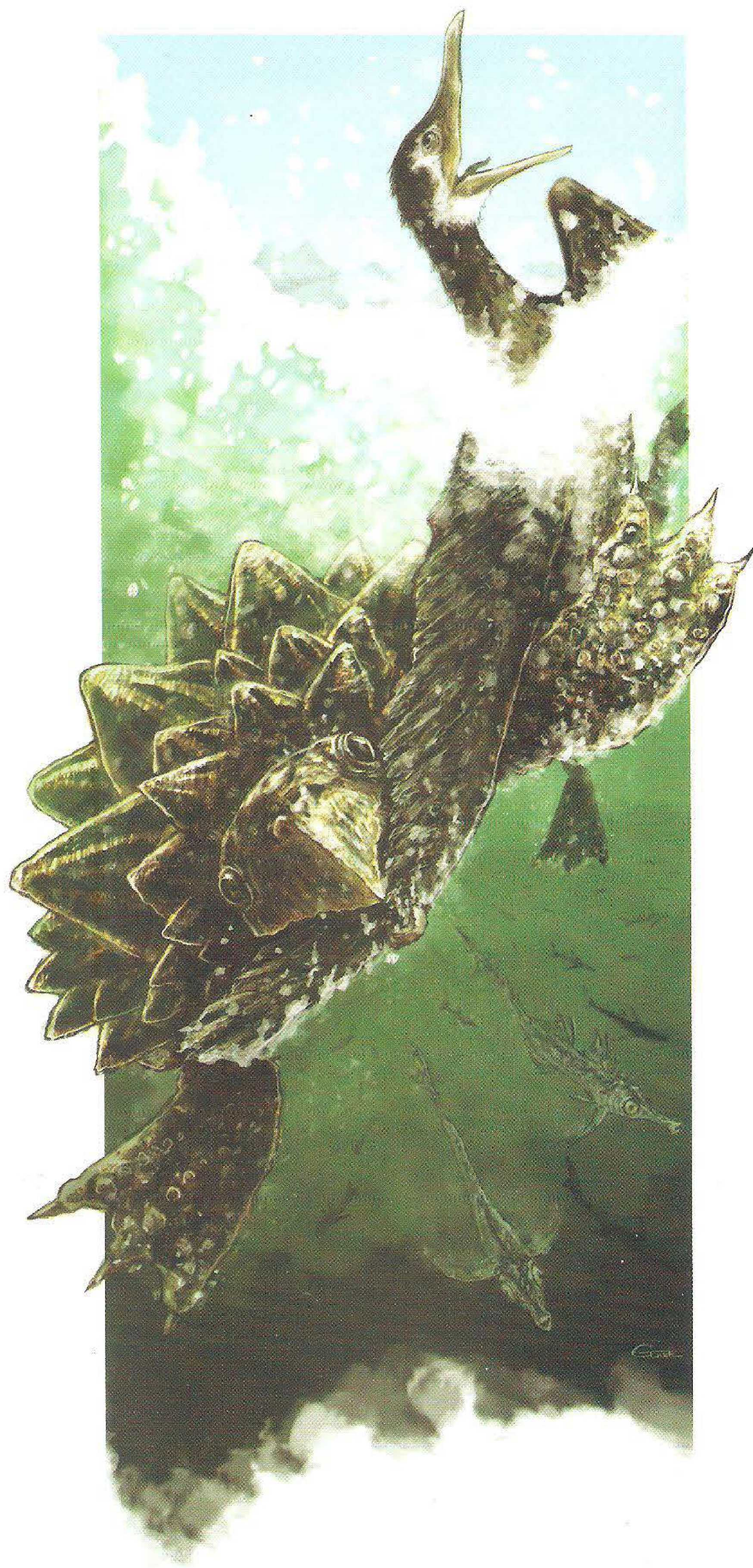
Udusaurio

Udusaurus turpis

Lagarto feo acuoso. 1-1,80 metros de largo

Udusaurio, un reptil acuático de la misma familia que el sinuoso Turturcassis, era un carnívoro compacto con cabeza de bala que cazaba los ríos en manadas de media docena. Los Udusaurios, que respiraban aire, podían sumergirse hasta tres minutos, reuniendo cardúmenes de sus presas preferidas (peces pequeños) en callejones sin salida o cerca de la superficie, donde podían ser acorralados. Los individuos se turnaban para entrar y agarrar bocados de pescado.





Pargo de Skull Island

Inimicostium insula

Boca antipática. 60-90 CM de largo

Una variante de tortuga que recientemente, en términos evolutivos, había cambiado una existencia terrestre por una vida en el agua, la tortuga mordedora residente en la Isla no era una verdadera tortuga en absoluto. La característica más obvia del pasado terrestre de la especie era su caparazón, que, a diferencia de la mayoría de las tortugas acuáticas, era alto y abovedado en lugar de plano. El caparazón recordaba algunas especies de tortugas asiáticas, que bien podrían haber sido sus antepasados, pero la cabeza y la cara eran similares a las de la tortuga mordedora americana, que no tiene ningún parentesco.

La especie había rechazado la dieta herbívora de sus ancestros en favor de un menú rico en carne. Al ser lentos, preferían la depredación mediante emboscadas. Esperaban escondidos entre los juncos y el barro o en aguas poco profundas para arrastrar aves zancudas y otras presas desprevenidas a su destino acuático.

Turturcassis

Cinturón de tortuga. 2-3 metros de largo

El largo depredador reptil Turtucassis, con su largo cuello y constitución sinuosa, era un ágil cazador de bosques inundados y ríos más profundos, donde se alimentaba de peces y tortugas. Turturcassis tenía un truco único para lidiar con las tortugas que constituían la mayor parte de su dieta. Refugiarse en sus caparazones no brindó protección a las tortugas acorazadas. El implacable Turturcassis podía hundir su larga y tubular cabeza en las aberturas del caparazón, devorando literalmente a la tortuga de adentro hacia afuera, dejando detrás un caparazón vacío.



Entre las especies de tortugas de las que se alimentaba Turtureassis se encontraba la tortuga boba, una especie de tortuga marina que deambula por el océano. La Isla tenía su propia población de tortugas que vivían en los tramos más amplios de su río principal. A diferencia de sus primas pelágicas, estas tortugas vivían exclusivamente en el río de agua dulce. Parecían ser una incorporación reciente a la colección de animales de la isla, y aún no eran lo suficientemente distintas como para justificar una clasificación de subespecie.





Bocas en la oscuridad

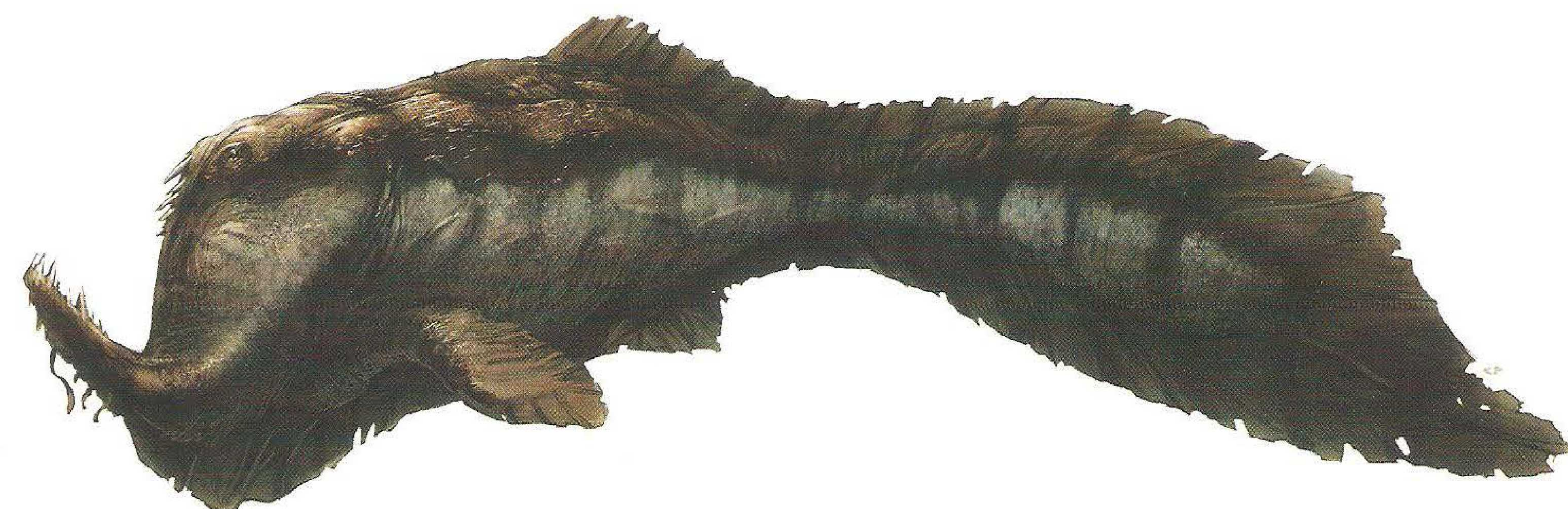
Los habitantes del fondo de aspecto brutal, Sepulcro y Papilio, se alimentaban de emboscadas. Ocultos en el lecho limoso del río, los grandes peces esperaban a que los peces pequeños, generalmente en cardúmenes, nadaran a su alcance. Con un solo movimiento de la cola y con sus enormes bocas abiertas, se lanzaban hacia adelante, tragándose todo lo que había en el agua inmediatamente con un único y enorme mordisco.

Sepulcro, en particular, fue capaz de mostrar una mirada boquiabierta impresionante. A veces incluso se capturaban peces u otros animales acuáticos cercanos su propio tamaño, siendo su estómago expandible para admitir presas muy grandes.

SEPULCRO

Sepulcrostium malus

Feo boca grave. 1-1,50 metros de largo

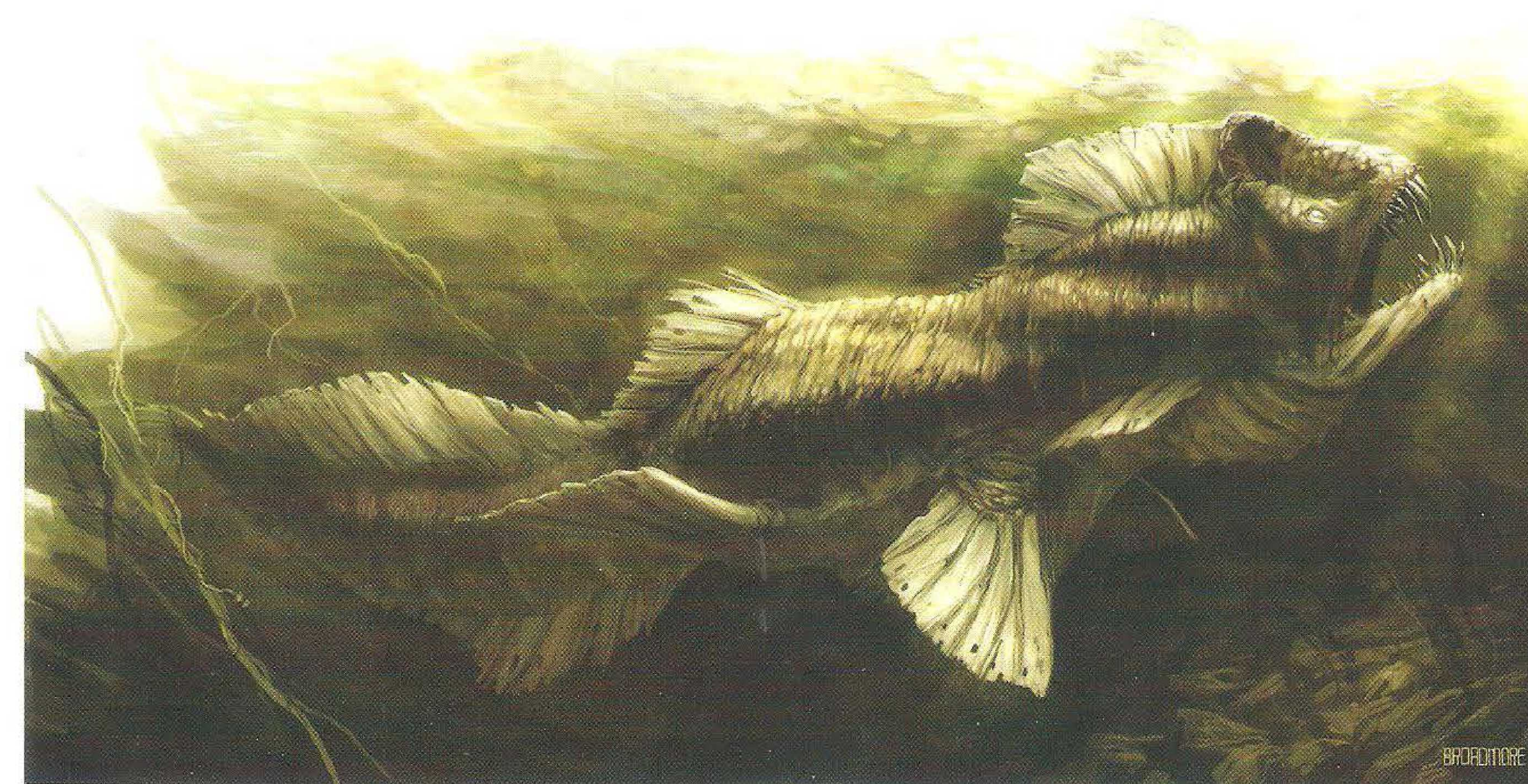


PAPILIO

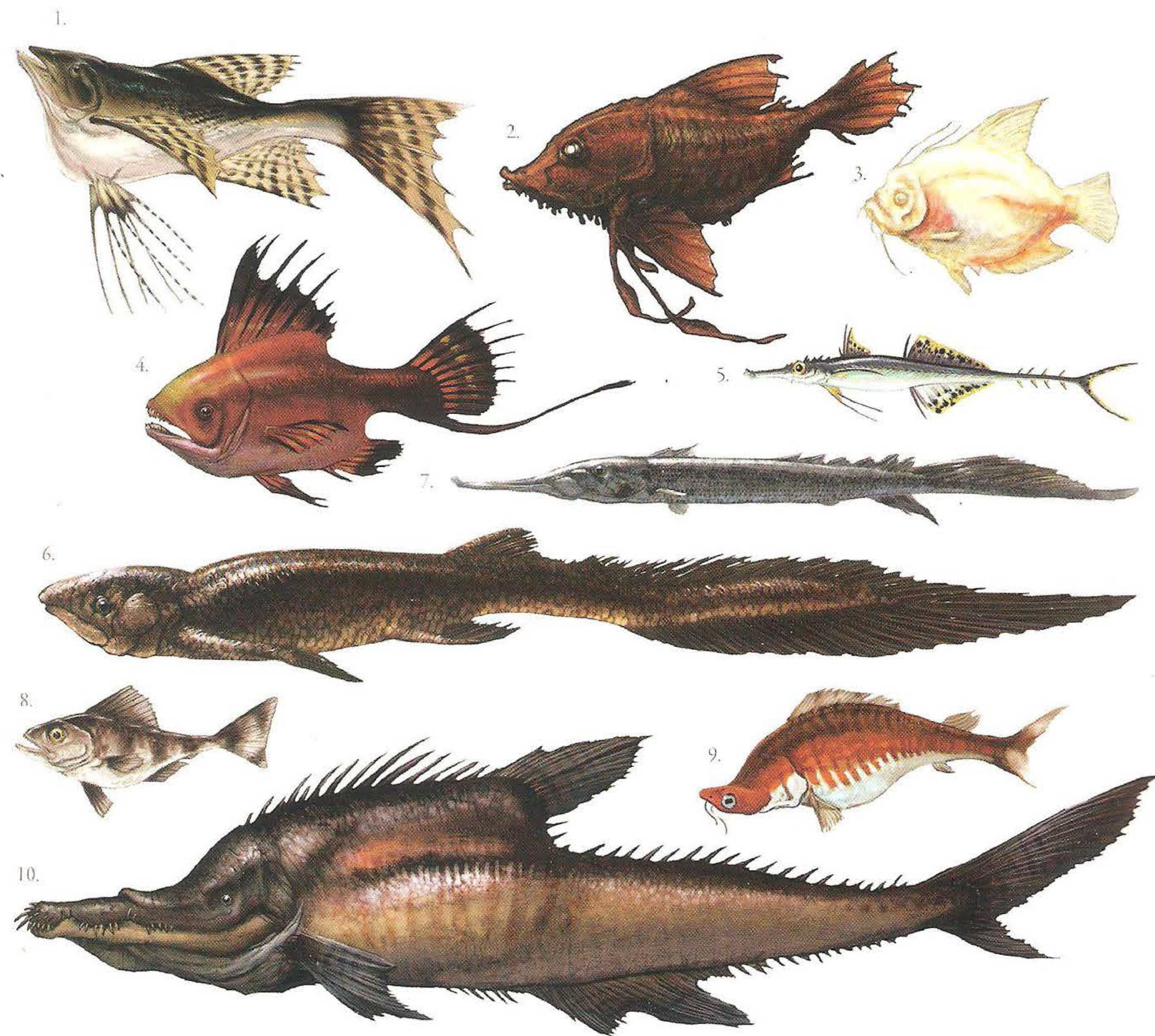
Papiliomonstrus opico

Monstruo mariposa bárbaro. 1-1,50 metros de largo

El elaborado Papilio se distinguía fácilmente del Sepulcro gracias a su conjunto de extremidades y aletas en forma de abanico. En muchos aspectos, el pez se parecía a su competidor, aunque tendía a preferir las presas invertebradas antes que los peces. En la temporada de reproducción, los machos realizaban elegantes exhibiciones de sus amplios abanicos para impresionar a sus posibles parejas. Las amplias aletas también se utilizaban para remover el lodo del fondo en el que los peces se escondían y esperaban la llegada de sus presas.



Especies de peces





1. Pez Aleta solar. Heliolepis pinnula (ala pequeña con aleta solar)
2. Gribbler, Ambulolepis scutops (escudo con aleta andante)
3. Pez rebelde. Invisufurcifus innatopiceus (Pícaro invisible para nadar en la oscuridad)
4. Pez sangre, Sanguichthys rufus (Pez sangre rojo)
5. Pez espinoso, Ichthyspineus celox (pez de espinas veloz)
6. Panderichthys, Panderichthys malus (pez de Ugly Pander)
7. Jabalina, Alys festinus (Jabalina apresurada)
8. Pescado bocado, Ofella perpavulus (bocado muy pequeño)
9. Pez lado del fuego. Igneucutis pertenuis (Piel de fuego muy pequeña)
10. Pez Boca de aguja. Acusos cadaverosus (boca de aguja espantosa)

12. Rapanatrix, Rapanatrix wootteni (la serpiente de agua voraz de Wootten)
13. Pez demonio, Idolonichthys ferrugo (pez aparición del óxido)
14. Hamudon, Hamudon festinus (Diente de garra rápido)
15. Pez Lado brillante. Micocallum pearci (piel brillante de Pearce)
16. Pez Aleta biliar, Bililepis catus (Aleta biliar inteligente)
17. Rhadamanthus, Rhadamanthichthys luminoscutica (pez Rhadamanibus látigo luminoso)
18. Pez Aleta falciforme, Sicililepis minimus (Aleta falciforme pequeña)
19. Shagfish, Estrichthys birsutus (Pez glotón peludo)
20. Pez apestoso, Foetidichthys hebeo (pez apestoso lento)

Pez apestoso

Foetidichthys hebeo

Pez lento y apestoso. 60-90 CM de largo

El pez apestoso, de cuerpo ancho, era una púa de movimiento lento que ofrecía una sorpresa desagradable para los posibles depredadores. Las glándulas de las paredes interiores del ano producían un potente cóctel químico que podía liberarse en una nube de evacuación cuando se sentía amenazado. La nube lechosa de productos químicos y desechos era lo suficientemente potente como para disuadir incluso al atacante más hambriento. También poseía una cualidad adhesiva que lo unía a la piel durante algún tiempo después del contacto, y su sabor nauseabundo aseguraba el recuerdo del encuentro. Como consecuencia. Los peces apestosos estaban entre los únicos habitantes de los pantanos y canales capaces de vagar sin preocupaciones y sin miedo incluso en medio de los asesinos acuáticos más temibles.

Boca aguja

Acusos cadaverosus

Boca de aguja espantosa. 2-3 metros de largo

El Boca aguja, un depredador agresivo de los ríos que se encontraba en todos los arroyos y afluentes de la isla. Los boca de aguja eran rápidos y maniobrables, capaces de sortear los arroyos de la jungla cubiertos de hojas en busca de sus presas favoritas, peces pequeños y medianos. Estos impresionantes cazadores eran los tiburones de los canales. Mientras que muchos de los reptiles carnívoros de los ríos eran cazadores de emboscadas, los Boca agujas perseguían a sus veloces presas, igualando su velocidad y giros en carreras a toda velocidad.



Anguila asesina

Letalihydrus despicatus

Serpiente mortal despreciable. 60-90 CM de largo



El azote de los canales de Skull Island era el enjambre de anguilas asesinas. Con el nombre apropiado, estas criaturas de ojos saltones eran letales en cantidades. Al atacar, sus dientes afilados destrozaban la piel y la carne en tiras en poco tiempo.

No eran verdaderas anguilas, sino una especie única relacionada con las lampreas. Las anguilas asesinas reclamaban secciones del río que patrullaban y guardaban celosamente. Grupos de hasta cien individuos cazaban juntos. Las presas heridas o enfermas, peces o reptiles, eran sus presas preferidas. Sus tácticas implicaban abrumar a un animal con múltiples ataques, cada miembro del grupo atacaba para arrancar trozos de carne.

La presa lenta era el pilar de su dieta, ya que los Asesinos no podían mantener una actividad de alta energía durante largos períodos sin descansar. Durante la mayor parte del tiempo, los bancos nadaron lentamente, gastando la menor energía posible, hasta que una anguila encontraba una posible fuente de alimento. Luego, estimulados por el olor a sangre en el agua, toda la horda atacaba, abrumando a la presa y a menudo despojándola hasta los huesos con sus bocas circulares y de muchos dientes en cuestión de minutos.

Los huevos de las anguilas se depositaban en masas pegajosas entre las algas acuáticas, pero sufrían un desgaste terrible y eran alimento para muchos peces pequeños y especies de invertebrados. Sumado a su corta esperanza de vida, esto ayudó a mantener su número bajo control.

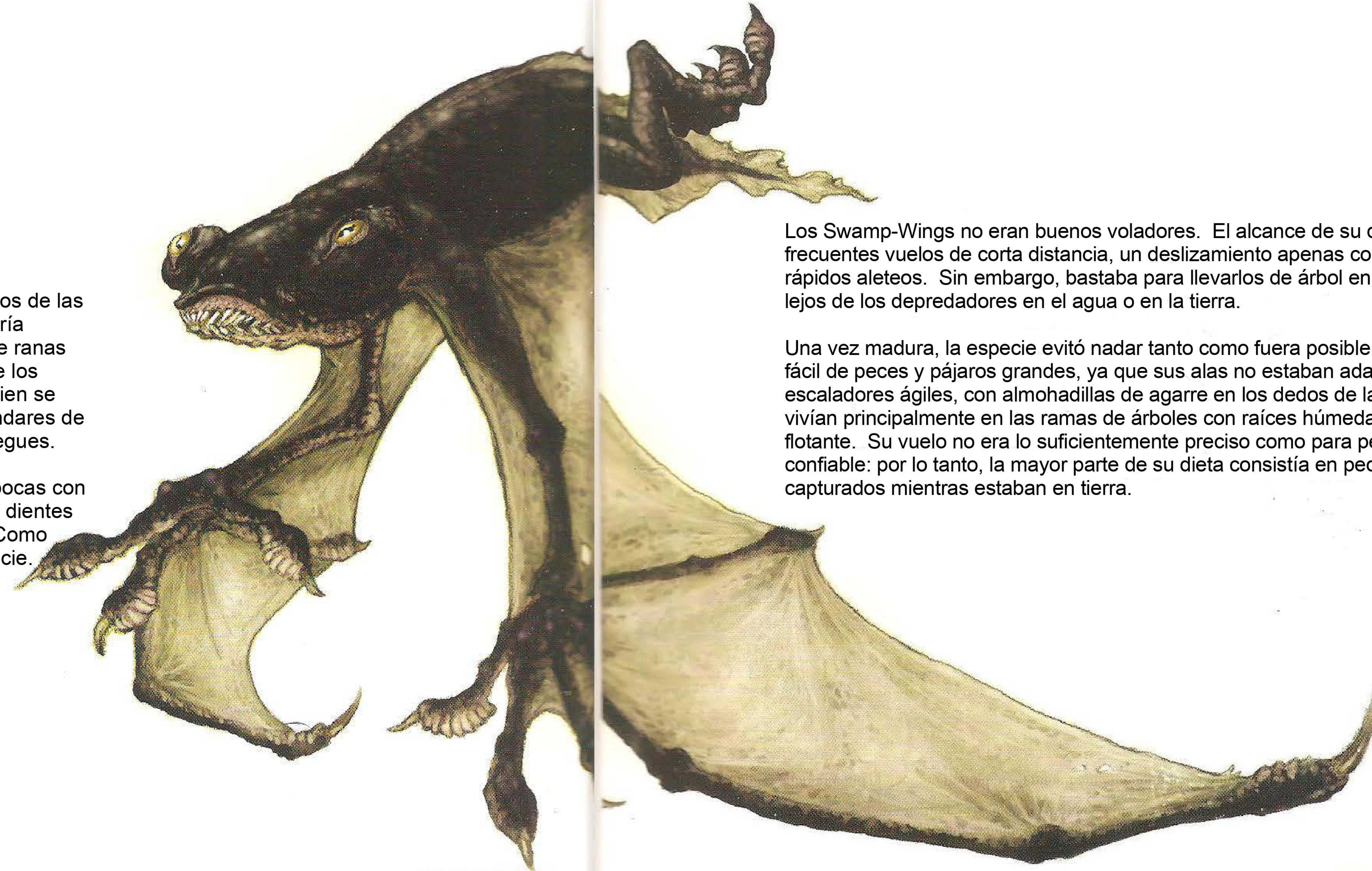
La especie también era muy vulnerable a los cambios en la temperatura o la acidez del agua. Incluso los cambios pequeños, si son demasiado repentinos, podrían tener consecuencias desastrosas para un grupo.

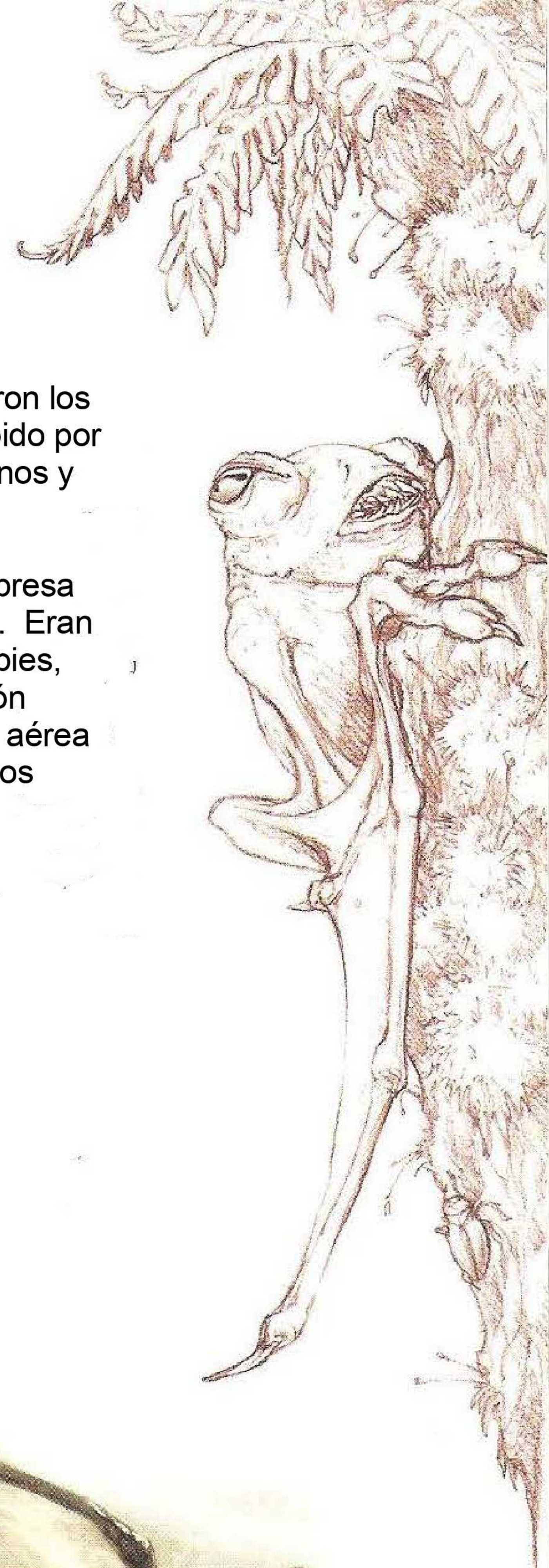


SWAMP-WING

Xamopteryx

Alas del pantano. 10-20 CM de envergadura





Los Swamp-wing de Skull Island fueron uno de los resultados más extraños de las presiones selectivas sobre una fuente de alimento que de otro modo estaría indefensa. En respuesta a la amenaza de la depredación, una especie de ranas extrañas evolucionó con membranas agrandadas entre los dedos y desde los brazos hasta la cola, en una característica análoga a un murciélago. Si bien se ampliaron las escaladas, las patas traseras eran pequeñas para los estándares de las ranas y su capacidad para saltar se limitó a un impulso para los despegues.

Sus rasgos faciales estaban atrofiados y parecían casi renacuajos. Las bocas con alas del pantano lucían un abanico de dientes en forma de agujas. Estos dientes afilados en la mandíbula de la rana sobresalían a través de sus encías. Como muchas de sus extrañas características, éstas eran exclusivas de la especie.

Los Swamp-Wings no eran buenos voladores. El alcance de su destreza aérea fueron los frecuentes vuelos de corta distancia, un deslizamiento apenas controlado, interrumpido por rápidos aleteos. Sin embargo, bastaba para llevarlos de árbol en árbol de los pantanos y lejos de los depredadores en el agua o en la tierra.

Una vez madura, la especie evitó nadar tanto como fuera posible. En el agua eran presa fácil de peces y pájaros grandes, ya que sus alas no estaban adaptadas para nadar. Eran escaladores ágiles, con almohadillas de agarre en los dedos de las manos y de los pies, vivían principalmente en las ramas de árboles con raíces húmedas o en la vegetación flotante. Su vuelo no era lo suficientemente preciso como para permitirles una caza aérea confiable: por lo tanto, la mayor parte de su dieta consistía en pequeños invertebrados capturados mientras estaban en tierra.

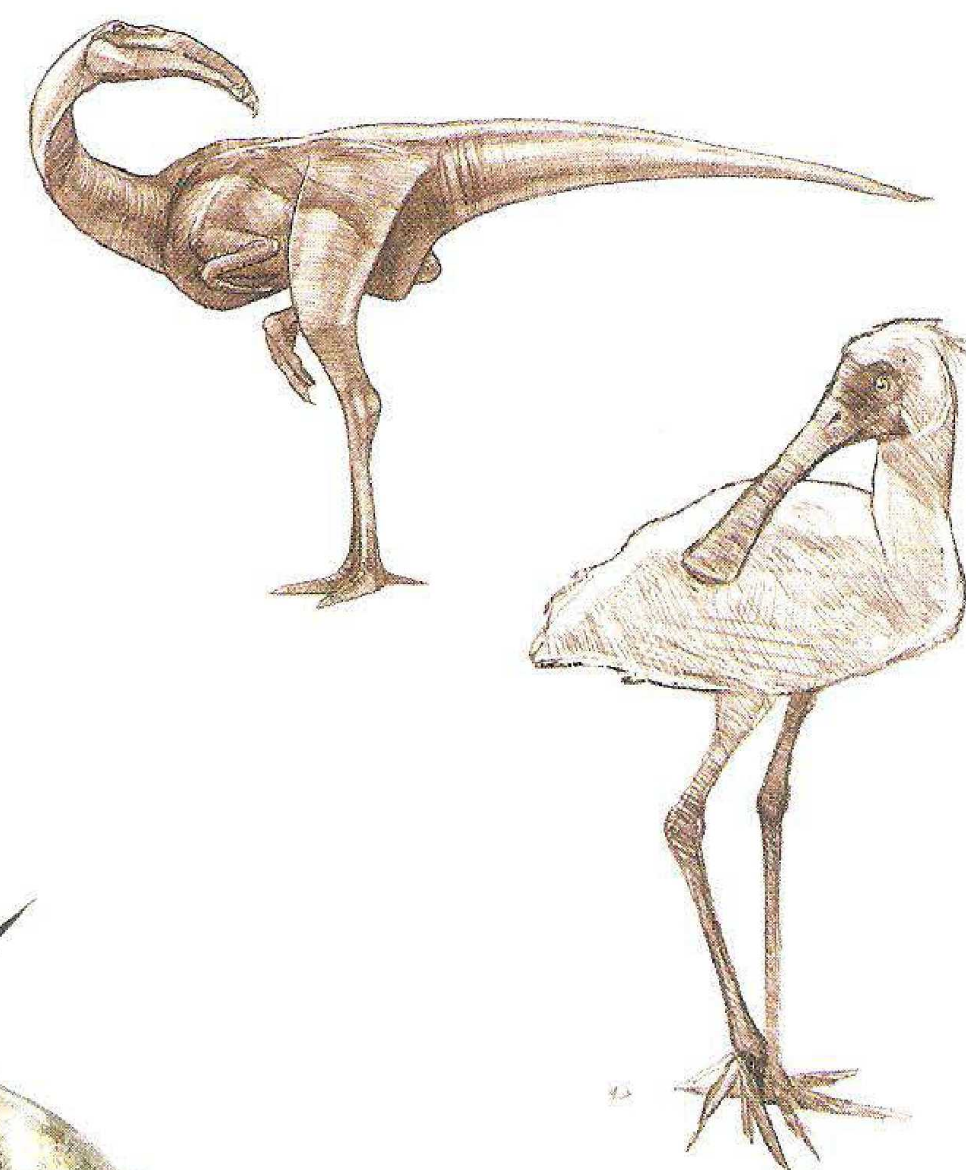
Crecimiento y cambio



Los Swamp-wings ponían montones de huevos que escondían entre los juncos y las algas acuáticas en un esfuerzo por evitar la atención de los depredadores. De los huevos sobrevivientes a las dos semanas de desarrollo se convertirían en diminutos renacuajos que ya eran cazadores activos, persiguiendo pequeños insectos y artrópodos en la seguridad de las malas hierbas. A las siete semanas de edad, comenzarían a formarse pequeños espolones en los flancos que con el tiempo se convertirían en patas. Las extremidades anteriores continuaron creciendo, les salieron dedos para arrastrarse bajo el agua, dependiendo cada vez menos de sus colas para su propulsión. A las doce semanas, las colas empezaron a encogerse y los ojos a abrirse. A las quince semanas, las ranitas se parecían más a los adultos que a renacuajos. Aunque todavía no eran voladores, su creciente dependencia de respirar aire los obligó abandonar el agua, trepando sobre troncos, raíces y vegetación flotante.



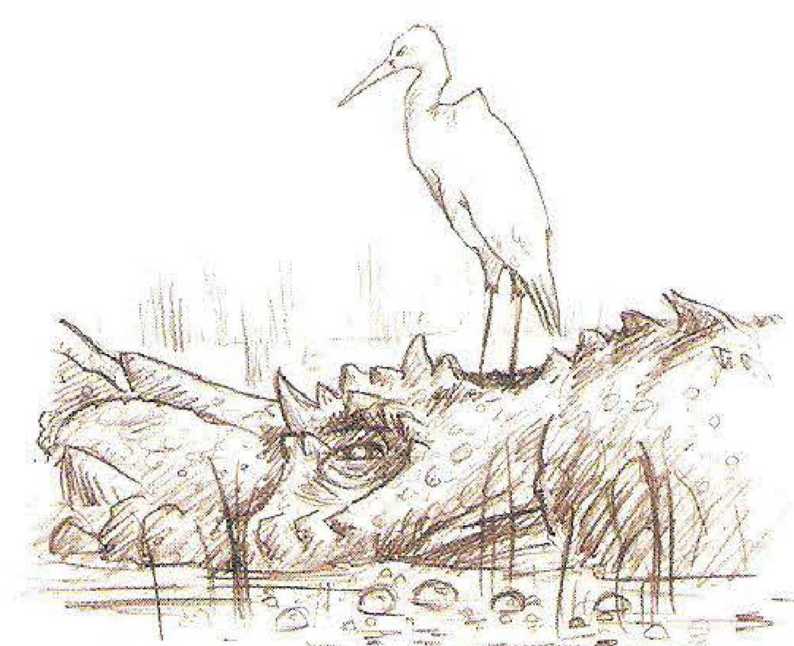
Zancudas de los humedales

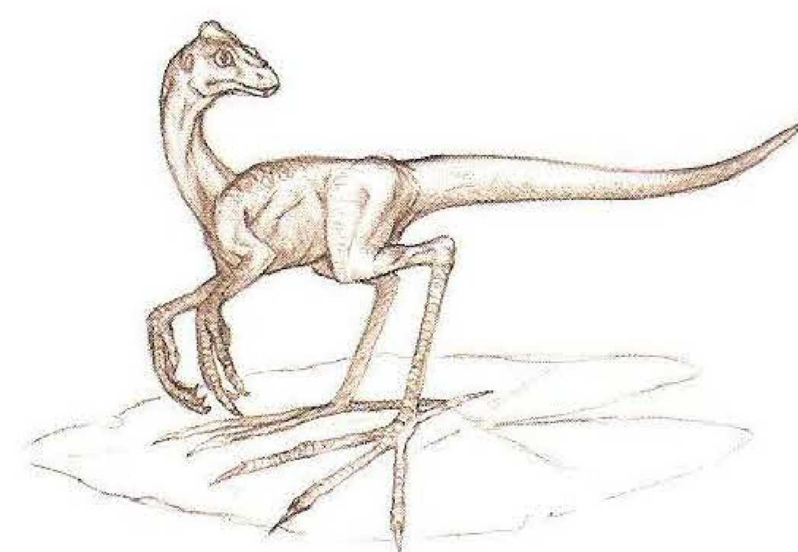


Vadeadores de todo tipo, Pájaros, dinosaurios y otros encontraron los humedales pantanosos ricos en alimentos. Algunos de los dinosaurios de la isla, que ocupaban nichos habitualmente ocupados por aves en otros lugares, exhibieron una extraña especialización.

Falcatops (cara de guadaña) era un terópodo zancudo que se alimentaba de grandes caracoles carroñero's. El hocico desdentado y en forma de arco del dinosaurio estaba perfectamente adaptado para deslizarse dentro del caparazón del molusco, cortando al caracol de las paredes de su hogar, intacto, para tragarlo entero.

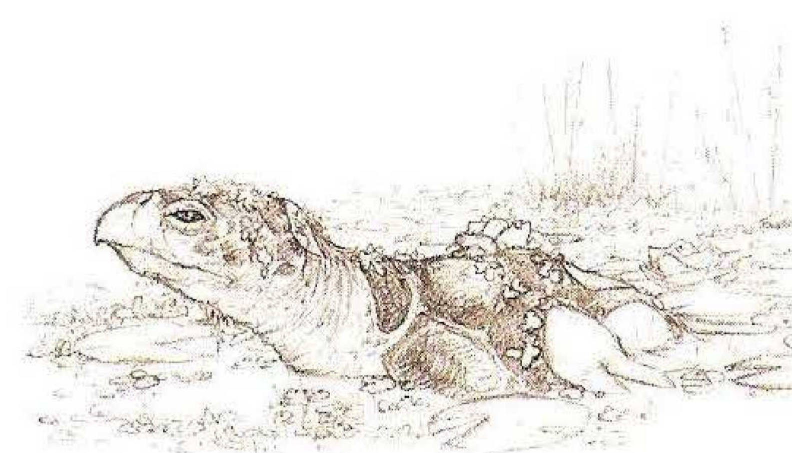
Garzas y Garcetas patrullaban los estanques poco profundos. Algunas, como la Garceta de Skull Island, eran nativas de la isla, mientras que la mayoría se encontraba en todo el sudeste asiático.



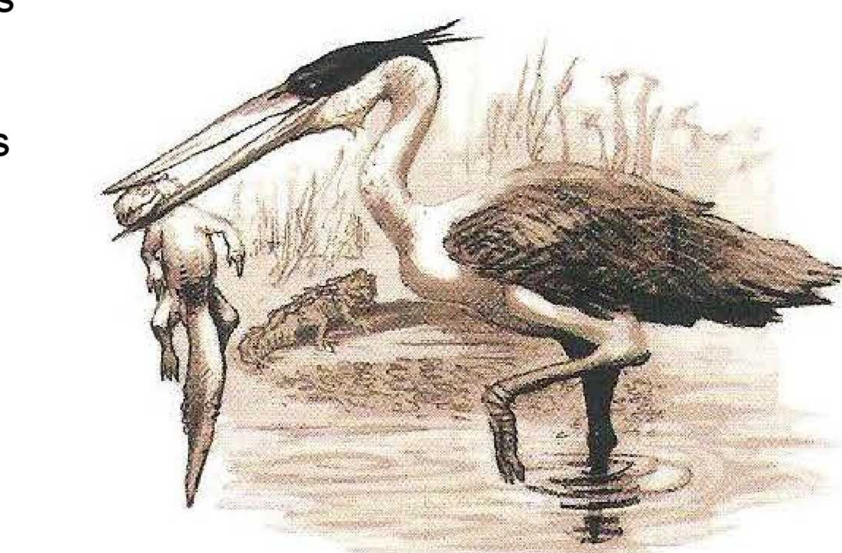


Las tortugas bobas residentes en la Isla se alimentaban en los bajíos salobres entre las malezas obstruidas. Las garzas y las garcetas a veces se posaban sobre sus caparazones.

Podría decirse que los terópodos fueron los dinosaurios más exitosos en la Isla y exhibieron una diversidad asombrosa entre las muchas especies presentes. Entre los más especializados se encontraba el diminuto pescador Furcidactylus (dedo tenedor).



Utilizando los estanques poco profundos como viveros, las crías de Foetodon nadaban entre la maleza, cazando invertebrados y Swamp-Wings hasta que eran lo suficientemente mayores y grandes para sobrevivir en tierra. Durante su infancia, a menudo eran presa de aves Zancudas, y los afilados picos de las Garzas, como el Gran gris. Las tornas cambiarían cuando los pequeños reptiles crecían.



AMBULAQUASAURUS

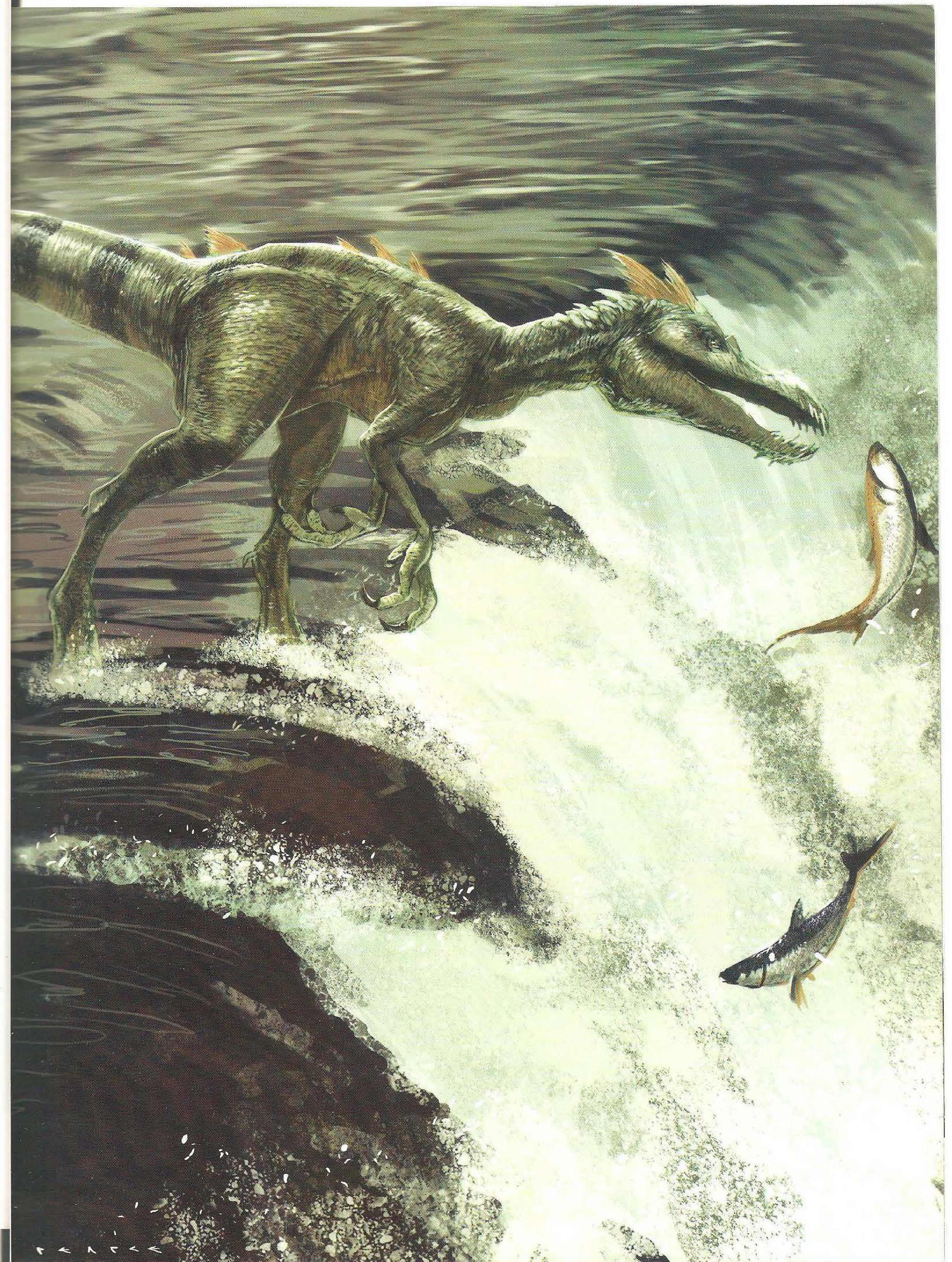
Ambulaquasaurus cristarufus

Lagarto cresta roja de paseo acuático. 3-4 metros de largo

Ambulaquasaurio, un dedicado pescador, era un terópodo delgado relacionado con la especie Venatosaurio. Con extremidades largas y un hocico alargado con dientes de aguja, el depredador estaba idealmente preparado para la vida como pescador.

Los ojos especializados minimizaron el efecto del deslumbramiento en el agua. Astutamente, eligieron lugares de caza que estuvieran sombreados por acantilados o vegetación sobresaliente para reducir aún más los reflejos que podrían impedir su capacidad de detectar peces debajo de la superficie. Adaptadas para atrapar peces resbaladizos y de rápido movimiento, las mandíbulas eran similares a las del gavial cocodrilo de Asia. Ni siquiera los peces de casi un metro de largo eran rival para la mordedura del Ambulaquasaurio, con sus reflejos relámpago y su vista tan aguda como el filo de sus dientes.

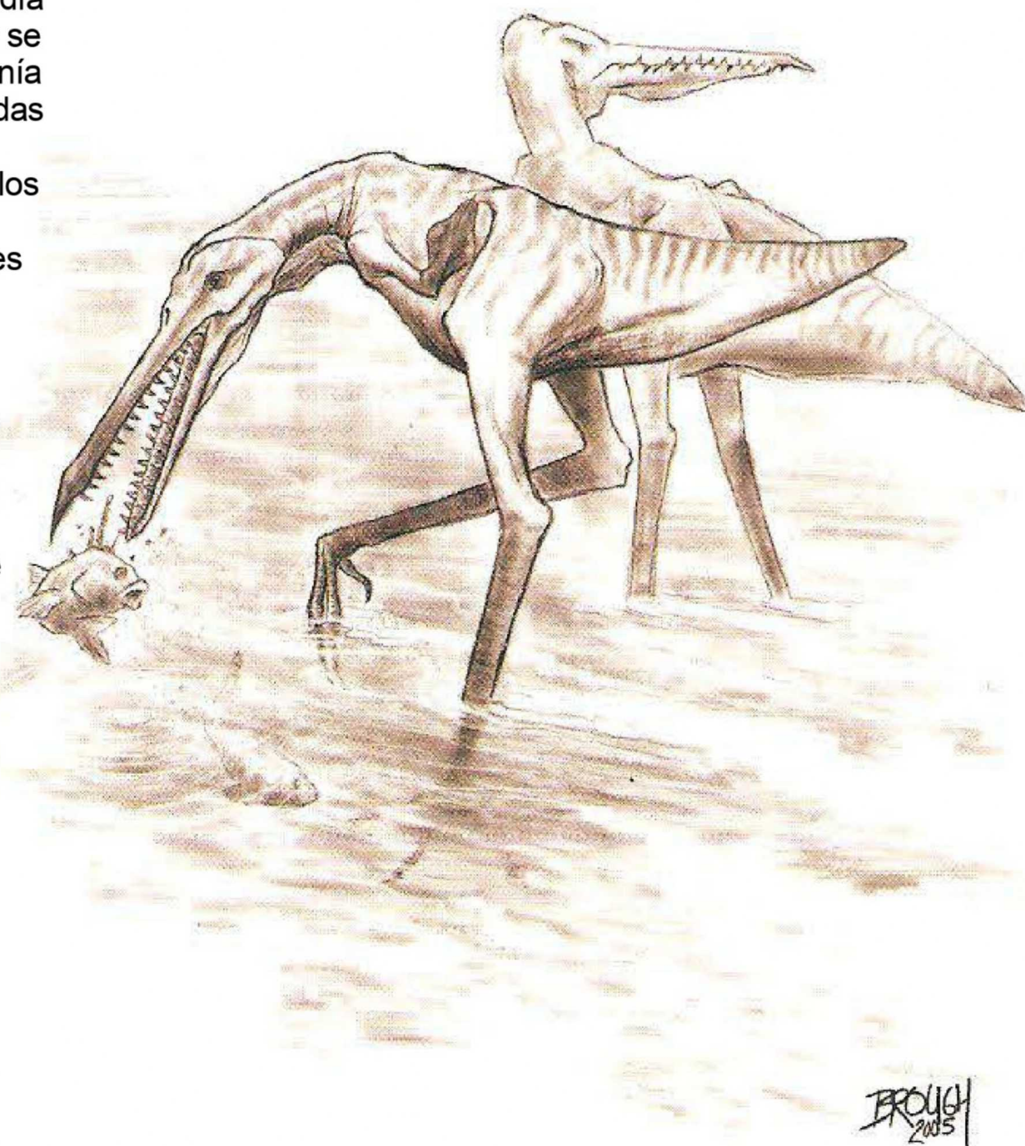
Era el más grande de los dinosaurios zancudos y lo suficientemente fuerte como para poder adentrarse profundamente en aguas que se movían rápidamente para capturar presas que otros pescadores más pequeños no podían someter o les resultaba demasiado difícil alcanzar. Cazaban por toda la isla, desde las marismas costeras, los ríos de corriente rápida y los pequeños afluentes. Una especialidad particular de la especie era esperar junto a los rápidos para capturar las especies de salmones de agua dulce de la Isla, Micocallum, mientras subían y bajaban por el río. Vivían en la ría la mayor parte del año. Los Micocallum se reproducían en charcas del interior, obligándolos a hacer el peligroso viaje río arriba y de regreso en cada temporada de reproducción. Los ambulaquasaurios calculaban su llegada a los rápidos para estar listos y esperaban cuando el primer pez se dirigiera río arriba, cada dinosaurio tomaba posición en un lugar tradicional. Las exhibiciones y los gruñidos solían ser suficientes para solucionar rápidamente problemas de dominio y peleas por los mejores lugares de pesca, permitiendo a todos los interesados concentrarse en la actividad de pescar.



Cabeza de tijera

Axiciacephalus curio

Cabeza de tijera fina. 1 metro de largo



Una curiosidad incluso en una isla de curiosidades, Axiciacephalus era posiblemente el depredador más extraño de la isla. En realidad, descendía de un pterosaurio, la especie había abandonado por completo el vuelo y se había especializado hasta el extremo. Esbelto y con patas zancudas, tenía una cabeza de gran tamaño, parecida a una tijera, con hileras entrelazadas de finos dientes en forma de peine. Las piernas tenían proporciones extrañas, con espinillas largas que elevaban a la criatura por encima de los arroyos donde cazaba peces con su cabeza inusual. Las extremidades anteriores habían evolucionado hasta convertirse en pequeños apéndices parecidos a aletas, mientras que la cola era más corta y rígida.

Las funciones de estas extrañas características quedaron claras cuando la criatura entró al agua. Al vivir en arroyos rápidos, Axiciacephalus merodeaba en aguas poco profundas como una garza, pero también podía contener la respiración y sumergirse bajo el agua para perseguir a sus presas en el fondo. Los órganos especializados de su cuerpo y la cola permitieron al animal mantener una flotabilidad neutra, mientras que su forma aerodinámica le otorgaba velocidad y gracia bajo el agua. Impulsado por el fondo pedregoso gracias a sus largas patas. Axicioceplabus podría perseguir peces. Podría utilizar su largo hocico para recuperar invertebrados acuáticos escondidos bajo las piedras del fondo.

Las fosas nasales con esfínteres, en lo alto de la cabeza, le permitían aspirar rápidamente aire en la superficie y sellar herméticamente las vías respiratorias antes de sumergirse, como un cormorán, y continuar cazando a lo largo del lecho del río. Axiciacephalus pudo contener la respiración durante varios minutos bajo el agua. En el agua fría, podía extraer sangre de las superficies exteriores de su cuerpo para retener el calor, extendiendo sus períodos de caza.

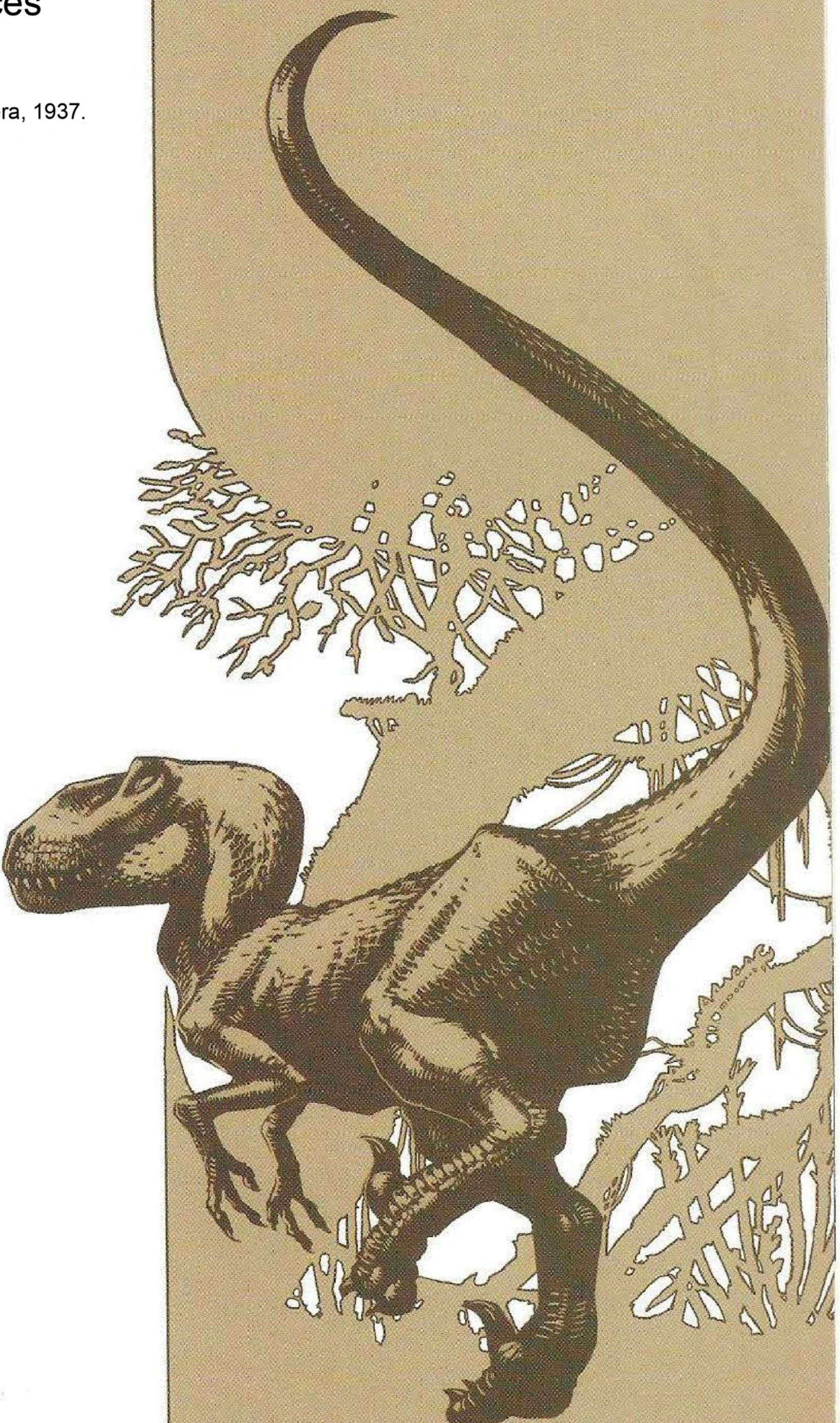


"Solo en esta isla los ciempiés son capaces de comer dinosaurios".

|| Expedición de primavera, 1937.

La jungla humeante

IV



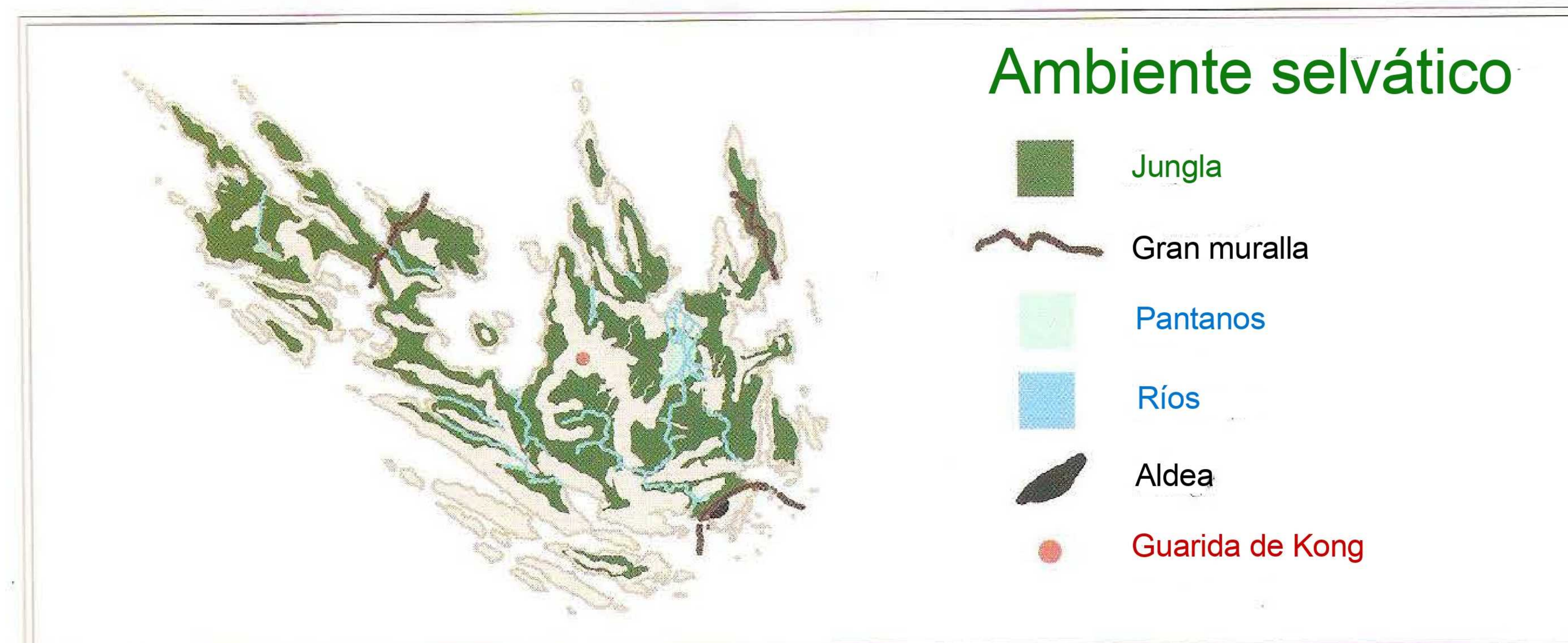
Un jardín de titanes

Las enredadas selvas de Skull Island eran sin duda los complejos forestales más impresionantes del planeta. Árboles retorcidos del tamaño de rascacielos surgieron en un revoltijo de raíces anudadas de la quebrada capa volcánica. Existían ecosistemas enteros dentro de los grandes brazos de árboles individuales, con especies únicas mimadas entre sus hojas y enredaderas. La maleza, más alta y más densa que los árboles de tamaño normal en otras partes del mundo, asfixiaba el suelo empapado cientos de pies por debajo del dosel devorador de luz. Enredaderas que parecían serpientes y otras estranguladoras se entrecruzaban unas con otras en una lenta lucha por la luz y el agua. Hongos del tamaño de sillones sobresalían de la madera húmeda para vomitar nubes de esporas tóxicas en el aire empapado, y espesos mares de hojas podridas se acumulaban entre las raíces de los contrafuertes, a varios pies de profundidad en algunos lugares y retorciéndose con ciempiés del grosor de un brazo y babosas luminosas.

Comprender dónde terminaba una especie y comenzaba otra era una tarea en el tumulto verde. Todo tipo de organismos (plantas, animales o algo intermedio) se entrelazaban entre sí en una danza salvaje por la supervivencia. Se trataba de un entorno extremo que recompensaba las adaptaciones extremas de sus habitantes. La lucha por sobrevivir dio lugar a muchas formas de vida extrañas, algunas de ellas vestigios prehistóricos y otras, versiones sesgadas de especies modernas reconocibles.

La selva sudaba en un crepúsculo eterno. Las ramas frondosas, en lo alto, robaban la luz antes de que pudiera filtrarse al suelo, creando un mundo de color verde apagado durante el día. Por la noche, la fría luz de la luna hacía eco en estanques luminosos mediante criaturas emisoras de luz que llamaban a los insectos a su perdición. Las criaturas de la jungla aprendieron a utilizar esta oscuridad a su favor, ocultándose en su abrazo protector o desarrollando medios para atravesar la implacable oscuridad.




En la batalla por el agua, la luz y la comida, cada uno tenía su propia carta que jugar. Las plantas se defendieron con toxinas, sólo para ser devoradas por criaturas inmunes. La presa se escondía bajo camuflaje, sólo para ser detectada por los órganos sensibles al calor del cazador. Una armadura escamosa se encontraba con garras afiladas. Los dientes afilados chocaban contra el cuerno endurecido. La naturaleza estaba en guerra consigo misma y se deleitaba con sus propias innovaciones.

La selva húmeda de la isla recordaba al antiguo Cretácico, y quizás por eso muchos de sus habitantes descendían de esa época de los reptiles gobernantes. En la oscuridad cálida y húmeda de la jungla, los dinosaurios y sus parientes prehistóricos estaban protegidos del paso del tiempo y de las fuerzas del cambio que los destruyeron en otros lugares. Aquí florecieron y evolucionaron hacia nuevos extremos en su glorieta verde.



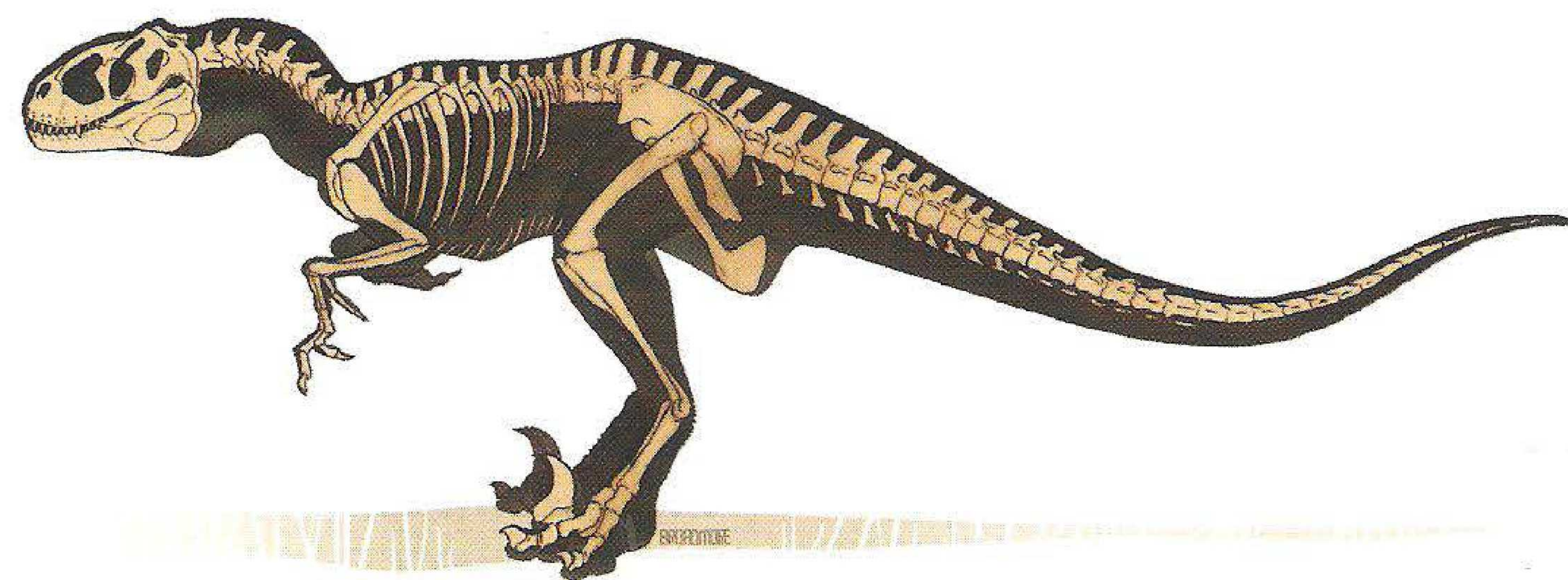


Venatosaurus

Venatosaurus saevidicus

Lagarto cazador furioso. 4-7 metros de largo

Adaptaciones esqueléticas



Los venatosaurios eran máquinas de matar delgadas con cuerpos construidos para combinar la velocidad, potencia y agilidad. Sus huesos eran delgados y huecos para reducir el peso superfluo, pero tenían forma de panal para mantenerlos fuertes y duraderos. Sus cabezas eran cónicas y estrechas, rematadas con dientes delgados, afilados como navajas pero rígidos y resistentes para clavarlos en las gruesas pieles de los herbívoros.

Los venatosaurios eran los cazadores en manada predilectos de Skull Island, tomaron los avances y la especialización de sus antepasados dromeosáuridos del Cretácico y los desarrollaron hasta un nuevo extremo. Su aguda vista, su gran velocidad y sus garras letales las compartían con sus ancestros, pero los Venatosaurios habían tomado estas adaptaciones y habían agregado algunas más para hacerlos asesinos aún más efectivos. Los pesados V.rex tronaban sobre la Isla como brutales reliquias análogas de sus parientes dinosaurios perdidos hace mucho tiempo. Por el contrario, los venatosaurios eran una nueva raza de cazadores, como los que sólo habían comenzado a aparecer a finales del Cretácico. Con sesenta y cinco millones de años de evolución a sus espaldas, estos nuevos depredadores tuvieron tiempo de afilar sus herramientas asesinas hasta un punto sin precedentes.

Las caderas móviles permitían que las piernas giraran más lejos del cuerpo que cualquier dromeosáurido prehistórico. Si bien esta flexibilidad fue una compensación que redujo la velocidad máxima de los animales, proporcionó a los Venatosaurios una agilidad muy superior, rasgo más valioso para moverse en una jungla laberíntica. Las ágiles articulaciones de sus caderas les permitían agacharse al nivel del suelo, con el estómago tocando el suelo, y aun así estar preparados para saltar en cualquier momento. Esta adaptación permitió a los grandes cazadores utilizar una cobertura sorprendentemente baja al preparar una emboscada.

Los ojos estaban colocados en lo alto de la cabeza, lo que permitía al Venatosaurio mirar por encima de su refugio mientras permanecía casi completamente oculto de sus posibles presas. Las pupilas eran como las de un gato, tenían hendiduras y podían dilatarse para dejar entrar más luz cuando cazaban bajo la sombra constante de los grandes árboles.

La caja torácica de un Venatosaurio se redujo en longitud, pero se hizo más profunda, otorgando más flexibilidad en la cintura sin reducción en la capacidad pulmonar, un rasgo que se encuentra más comúnmente en los mamíferos. El perfil más profundo produjo más unión muscular, aumentando la fuerza de los brazos y un agarre más poderoso sobre las presas que luchaban.

Cacería de Brontosaurios



Las ruinas prenativas que salpican la Isla crearon paisajes inusuales que los Venatosaurios aprendieron a utilizar en su beneficio. El intelecto calculador era quizás el arma más letal de la especie, superando incluso a sus dientes y garras. Arreando a sus presas por lo que alguna vez debieron ser calles y patios sin salida, las manadas cazadoras hacían uso de los callejones y canales entre los edificios que les proporcionaban sitios para emboscadas y caminos paralelos para correr y flanquear a las víctimas previstas una vez habiendo comenzado la persecución. Estas tácticas requirieron menos cazadores para realizar el mismo trabajo. El terreno quebrado y los barrancos creados por las ruinas constituían trampas efectivas para que Venatosaurio condujera a sus presas a la perdición.

Se encontraron venatosaurios en las regiones densamente boscosas de la Isla. Preferían la densa jungla a las extensiones abiertas porque les brindaba más cobertura durante la caza y un amplio escondite para sus propios nidos y crías. Las manadas con territorio que estaban en los bordes del bosque a veces hacían incursiones en tierras abiertas para cazar, pero normalmente sólo al amparo de la oscuridad. Los V-rex diurnos matarían a un Venatosaurio si alguna vez atraparan uno. Sin embargo, al permanecer en la jungla, los depredadores más pequeños evitaron la competencia y el peligro.

Coordinando sus salidas de caza con una astucia impresionante, las manadas habían desarrollado técnicas específicas para enfrentarse a animales potencialmente peligrosos con el mínimo riesgo. Venatosaurio fue la única especie que se alimentaba activamente de los brontosaurios adultos. Ningún otro depredador en la isla, ni siquiera los poderosos V-rex, podía hacer algo con el tamaño de la presa que querían derribar, pero Venatosaurio encontró la forma. Las manadas se dividían, ciertos miembros se revelan estratégicamente, para hacer entrar en pánico y generar una estampida de Brontosaurios en una dirección predeterminada. Los flanqueadores emprendían la persecución, molestando a los gigantes y llevándolos a un rumbo que habían elegido; a través de terrenos peligrosamente accidentados, sobre acantilados o hacia callejones sin salida. Las lesiones o la muerte entre la manada pusieron carne en la mesa de los Venatosaurios, recompensando su astucia con abundantes cantidades de cadáveres lo suficientemente grandes como para alimentar a una manada durante semanas.

Además de los brontosaurios gigantes, casi cualquier herbívoro de la jungla de tamaño mediano o grande podría encontrarse en su menú, incluidos cualquiera de los Ceratopsidos y los Asperdorsus con lomo de espada. Un Venatosaurio valiente podría incluso probar suerte ocasionalmente enfrentándose a un Diablosaurio.

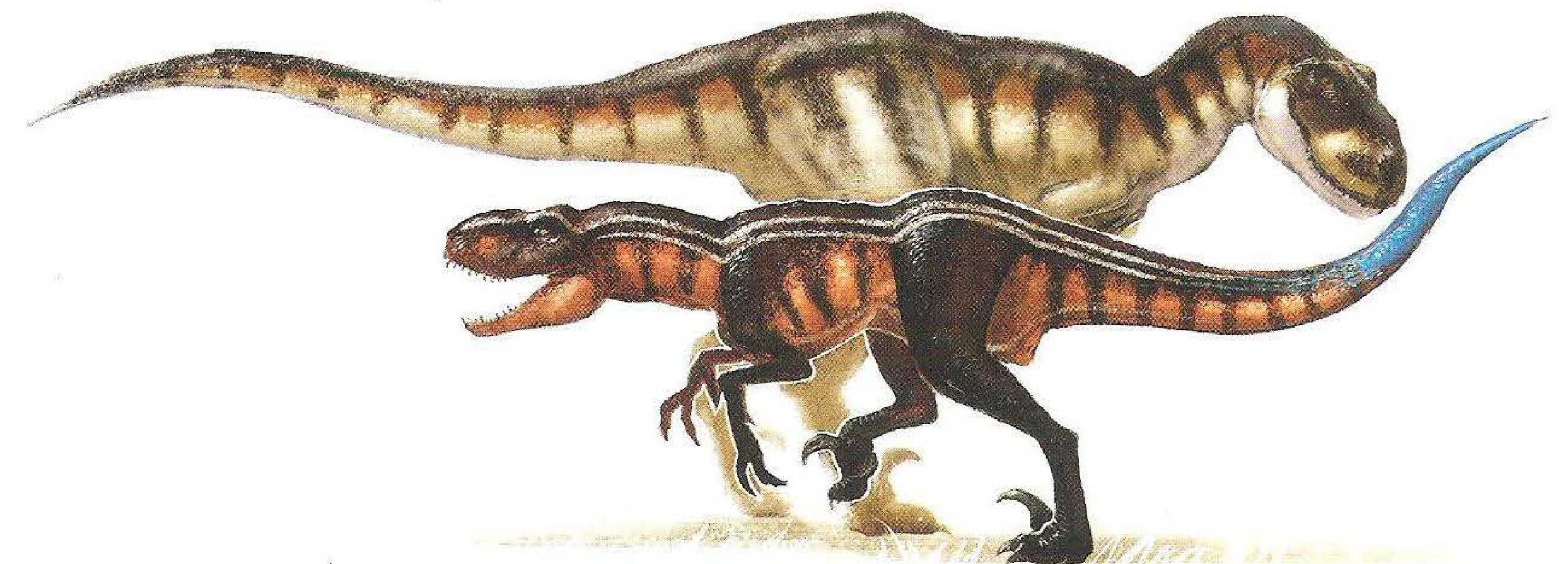
La fuerte estructura social fue clave para el éxito del Venatosaurio. La comunicación significativa entre individuos permitió el nivel de coordinación empleado en sus cacerías, pero también minimizó la competencia ineficiente y los conflictos dentro de la manada.

Una pareja reproductora alfa dominaba la manada, pero la reproducción no se limitaba a ellos. Los polluelos nacidos en una jerarquía estricta heredaban el rango de sus padres.

Las crías de Venatosaurio al nacer eran cuidados por toda la manada. Se les llevaba comida en su nido excavado, normalmente bajo las raíces de un árbol grande, hasta que eran lo suficientemente grandes y fuertes para seguir a la manada en una cacería. En todo momento los jóvenes estaban custodiados por una escolta de bajo rango. Este centinela permanecería en el sitio del nido mientras el resto de la manada cazaba.

Una sola manada de Venatosaurios podía contar con seis a doce adultos con sus crías y se extendía por un gran territorio con fronteras bien definidas. El raspado de árboles y el marcado regular con heces u orina reforzaron estos límites con las manadas rivales. Cuando se disputaba territorio, las posturas y las exhibiciones ruidosas solían ser suficientes para calmar las tensiones y resolver el asunto. Rara vez una disputa fronteriza se volvía violenta.

Primos letales



Como si el letal Venatosaurio no fuera suficiente. La Isla era el hogar de una segunda especie estrechamente relacionada, Venatosaurio Impavidus (lagarto cazador indomable). Más pequeño que el V. Saevidicus, Impavidus era un depredador no menos impresionante. Distinguidos por su color marrón rayado y colas con puntas azules, estos ágiles cazadores tendían a preferir los valles y barrancos oscuros, a menudo cazando a lo largo de las vías fluviales, donde se concentraban los Gaur y Ligocristus de la Isla. Con la mitad del peso del gran Venatosaurus, Impavidus también podía utilizar rutas arbóreas, corriendo silenciosamente a lo largo de ramas y troncos cubiertos de musgo, cuando se acercaba sigilosamente a sus presas.

Una mejor visión en condiciones de poca luz los convertía en cazadores eficaces del crepúsculo, utilizando la luz cambiante para atrapar a sus presas en su momento más vulnerable, ya sea capturando herbívoros diurnos cuando la luz fallaba o atacando salvajemente a presas nocturnas que aún estaban en desventaja en la penumbra.

Sus colas de color azul brillante se utilizaban en exhibiciones sexuales. Los individuos de colores más vivos parecían ser los más buscados como pareja.


Gus



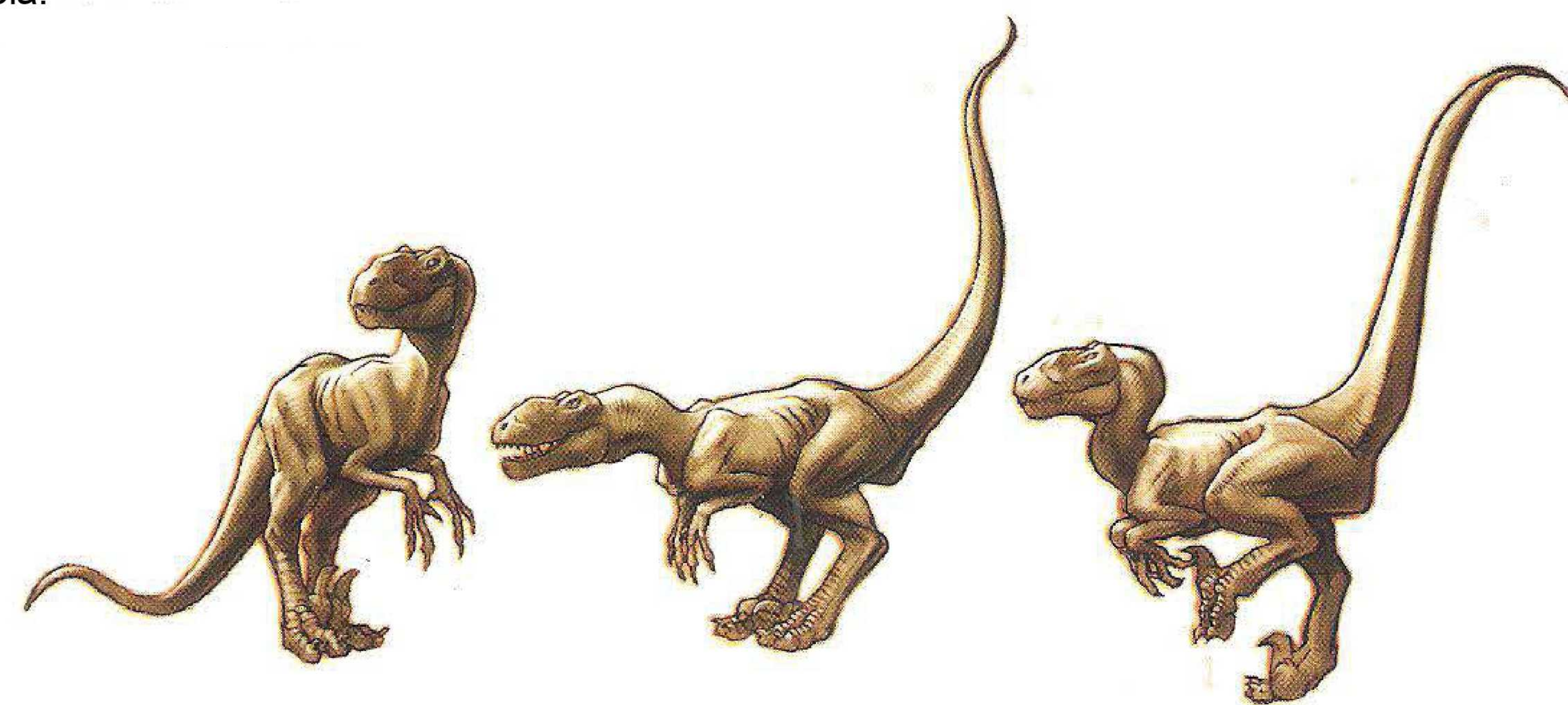
Un miembro muy curioso de la colección de animales de la isla y habitual en el menú de los Venatosaurios, era una especie de ganado alto llamado Gaur. Obviamente, el Gaur de Skull Island era una llegada relativamente reciente, casi idéntico a una especie asiática continental, lo que sugiere que pudo haber sido importado a la isla en algún momento de los últimos mil años por una civilización anterior originaria del continente. La suposición lógica sería que esta misma civilización construyó la gran muralla y las numerosas ruinas esparcidas por el bosque de Skull Island.

Los Gaurs sobrevivieron sorprendentemente bien en la isla mucho después de que sus amos humanos desaparecieran y a pesar de la depredación. Sus cuernos largos y curvos y su masa los convirtieron en dignos adversarios de especies depredadoras como el Venatosaurio, y su color oscuro los ayudó a mezclarse con el entorno selvático.

LENGUAJE CORPORAL Y COMPORTAMIENTO

Los venatosaurios tenian dedos ágiles y una destreza notable con sus garras delanteras. Únicos entre los dinosaurios, utilizaron sus "manos" para manipular su entorno en su beneficio. Cuando se agazapaban detrás de un refugio, los venatosaurios reposicionaban la vegetación que los oscurecía para ocultarse mejor y crear aberturas a través de las cuales espiar.

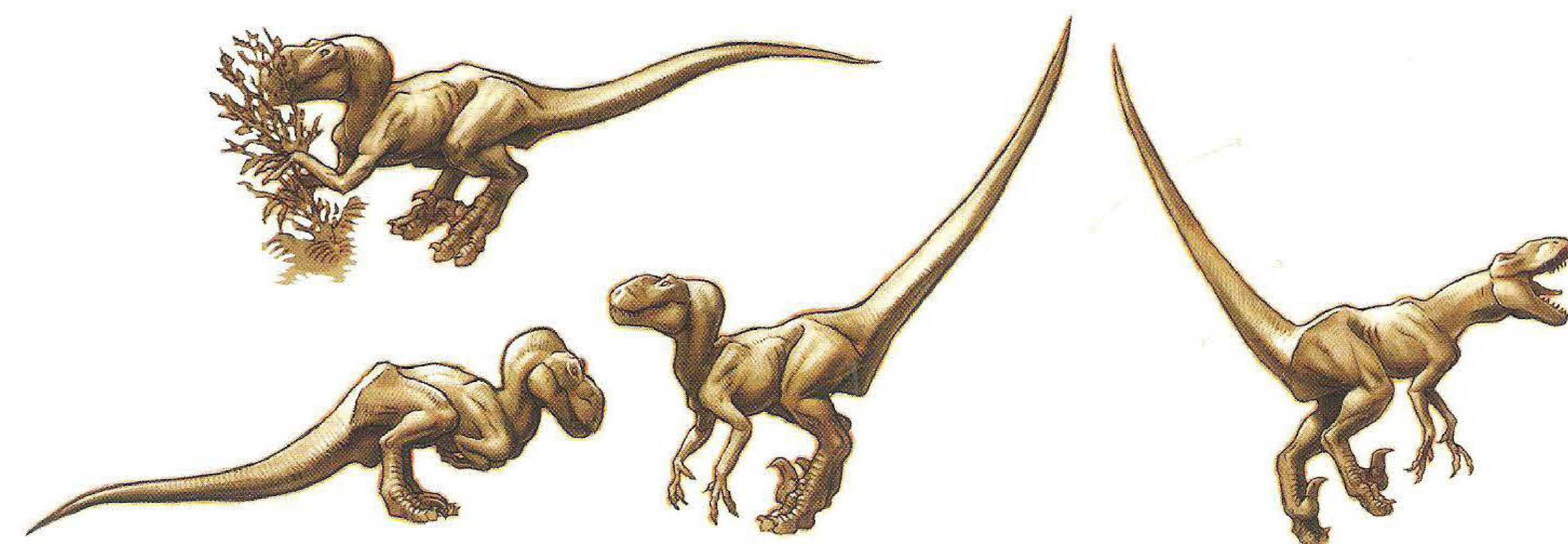
Durante el cortejo, las hembras indicaban su interés o indiferencia agitando o bajando la cola sinuosamente levantada y mirando hacia otro lado. Los machos anunciaban su afecto pavoneándose con las manos apretando el pecho y moviendo la gran cola.





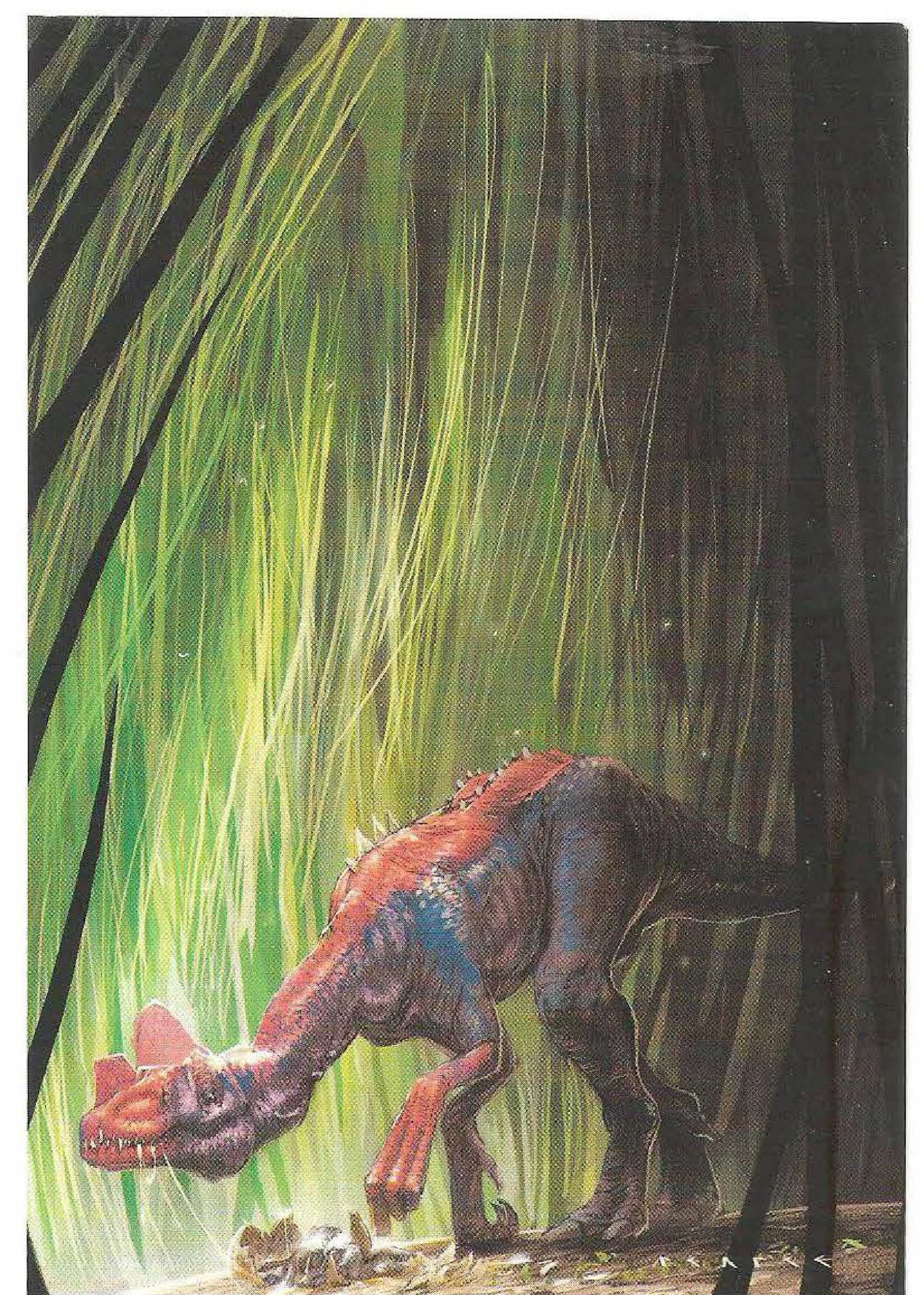
Las exhibiciones agresivas hacia los Venatosaurios rivales generalmente iban acompañadas de rugidos y raspaduras del suelo. Las exhibiciones de los Venatosaurios hacían que sus colas fueran altas y rígidas, sus garras delanteras se extendían y flexionaban mientras revolvían la tierra a su alrededor con sus largas y curvas garras de los pies.

Similar a la danza de amenaza era la pose de dominación. Si no se producia la respuesta sumisa correcta, seguirán rugidos o raspaduras. Los animales sumisos se agachaban y la cola caía al suelo. Las garras delanteras se mantenían cerca del cuerpo de forma no amenazadora.



Delincuentes de la selva

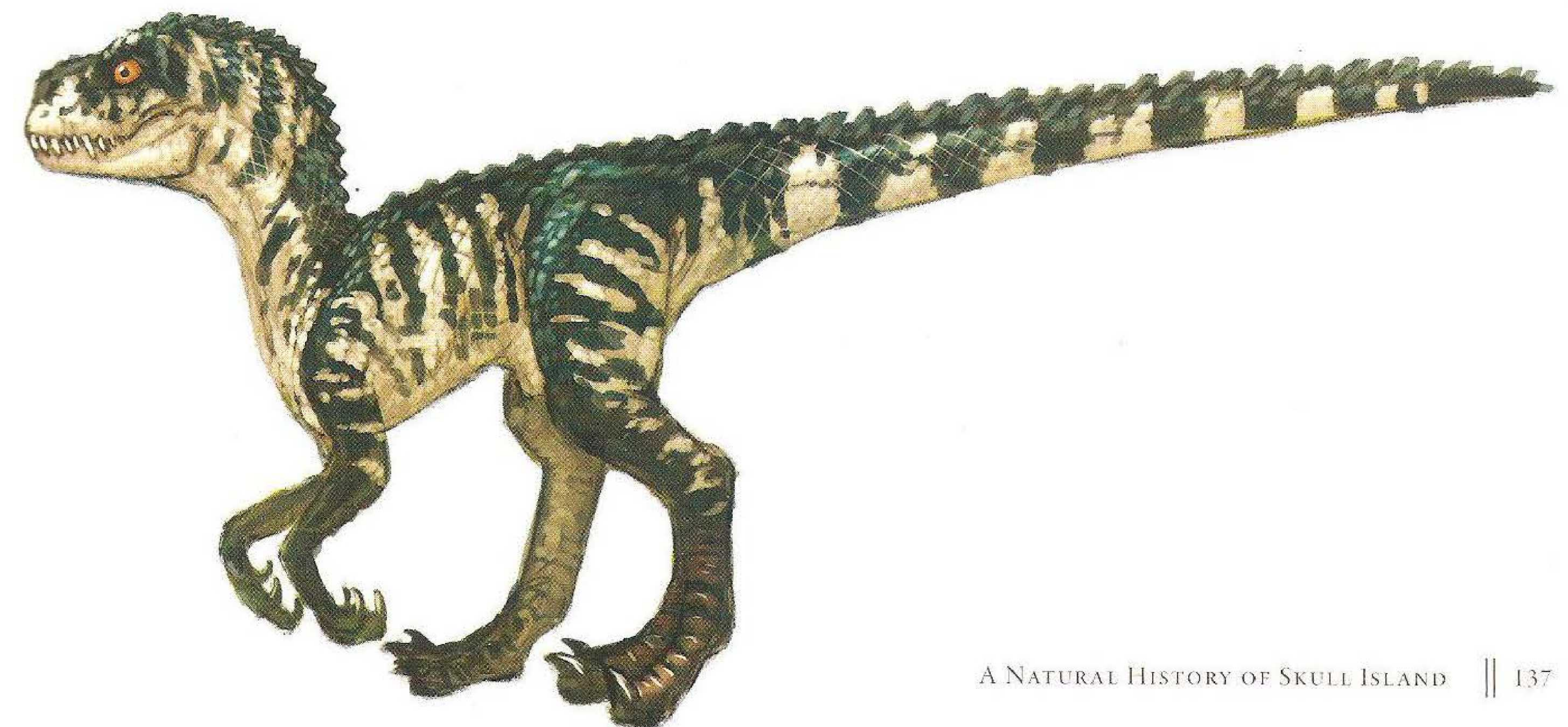
Las V. rex preñadas ponían sus huevos en enormes montículos de hojarasca recolectada en lugares apartados de la jungla. La descomposición natural de los detritos proporcionó una incubación ideal para los embriones en desarrollo, liberando a los padres para vagar en busca de alimento. Periódicamente, la hembra regresaba al nido para orinar en el montículo, y el olor era suficiente para ahuyentar a la mayoría de los merodeadores, aunque no a todos. El sigiloso Adlapsusaurio (lagarto furtivo) parecía inmune a la terrible advertencia emitida por la orina. De hecho, se sentía atraído por el olor como una campana de cena y se especializaba en asaltar nidos, incluso los de un V. rex. Los reflejos rápidos y el oído agudo eran las marcas registradas del ladrón de huevos. Hacia salidas sigilosas para obtener su premio y luego se retiraba a su guarida escondida para comer.

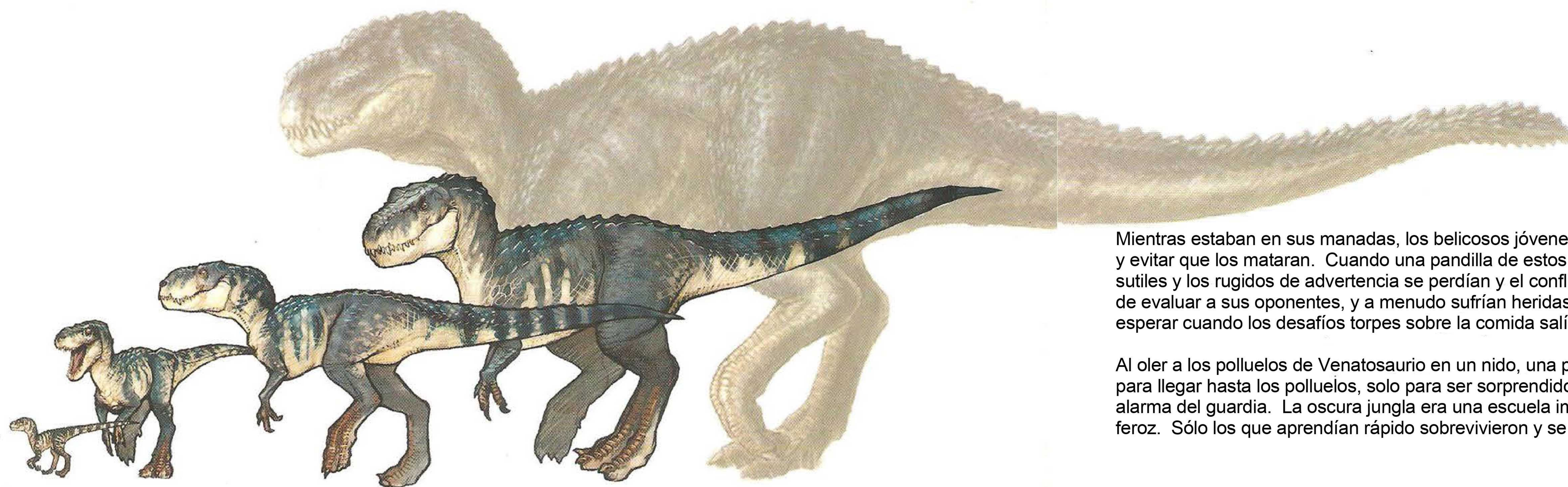


De los huevos sobrevivientes del V. rex nacían pequeñas réplicas de sus padres, completamente capaces de cuidar de sí mismos desde el momento de su aparición. Cazando en la maleza de la jungla, gradualmente capturaron presas cada vez más grandes a medida que crecían, comenzando con ciempiés y lagartos olfateados entre la hojarasca.

Agrupados en pequeñas manadas de animales de edad similar para protegerse, los jóvenes V. rex podian derribar presas más grandes, pero sin la sofisticada coordinación característica de las manadas de Venatosaurio. Los dinosaurios jóvenes permanecerían en estas afiliaciones laxas hasta el inicio de la pubertad, cuando su tamaño comenzó a inhibir su eficacia como depredadores de la jungla, obligándolos a desplazarse a las tierras bajas.

Durante su infancia, los V. rex podían ser presas potenciales de otros carnívoros, por lo que las rayas verdes y negras de sus pieles ayudaban a ocultarlos de las amenazas y al mismo servían para sus propias cacerías.





Mientras estaban en sus manadas, los belicosos jóvenes V. rex aprovechaban su fuerza numérica para intimidar a otros carnívoros y evitar que los mataran. Cuando una pandilla de estos matones hambrientos se cruzaba con los Venatosaurios, las posturas sutiles y los rugidos de advertencia se perdían y el conflicto era inevitable. Estas criaturas jóvenes no tenían experiencia a la hora de evaluar a sus oponentes, y a menudo sufrían heridas en la competencia con los peligrosos Venatosaurios, las muertes eran de esperar cuando los desafíos torpes sobre la comida salían mal.

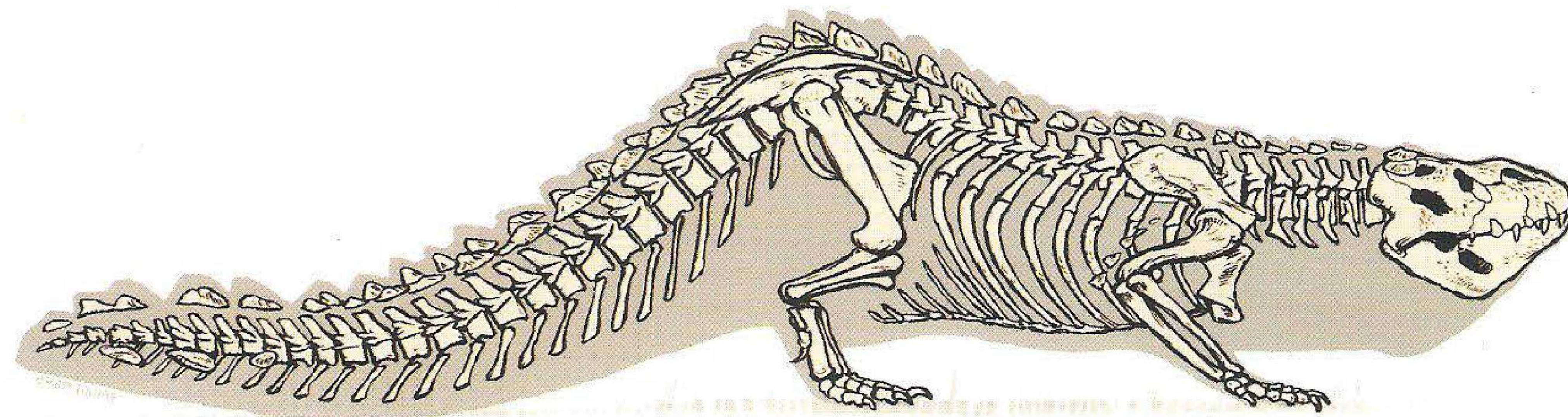
Al oler a los polluelos de Venatosaurio en un nido, una pandilla de V. rex también podría intentar intimidar a un centinela solitario para llegar hasta los polluelos, solo para ser sorprendido por el resto de la manada que regresa en respuesta a las llamadas de alarma del guardia. La oscura jungla era una escuela implacable para jóvenes carnívoros y el desgaste entre los estudiantes era feroz. Sólo los que aprendían rápido sobrevivieron y se graduaron como adultos.

Foetodon

Foetodon ferreus

Diente cruel y apestoso, 4-6 metros de largo

Adaptación esquelética



Foetodon ya no es un depredador acuático como sus antepasados, sino que confiaba en el poder de sus fuertes y altas patas traseras para impulsarse hacia adelante cuando atacaba. Debido a que los Foetodones juveniles todavía pasaban gran parte de sus vidas en el agua, el depredador mayoritariamente terrestre conservaba una cola grande, poderosa y ancha como la de un cocodrilo. Los Foetodones a veces padecían una infección desfigurante que contraían de la hojarasca. La infección podía llegar a ser tan virulenta que incluso los huesos de los animales mostraban con frecuencia crueles cicatrices.

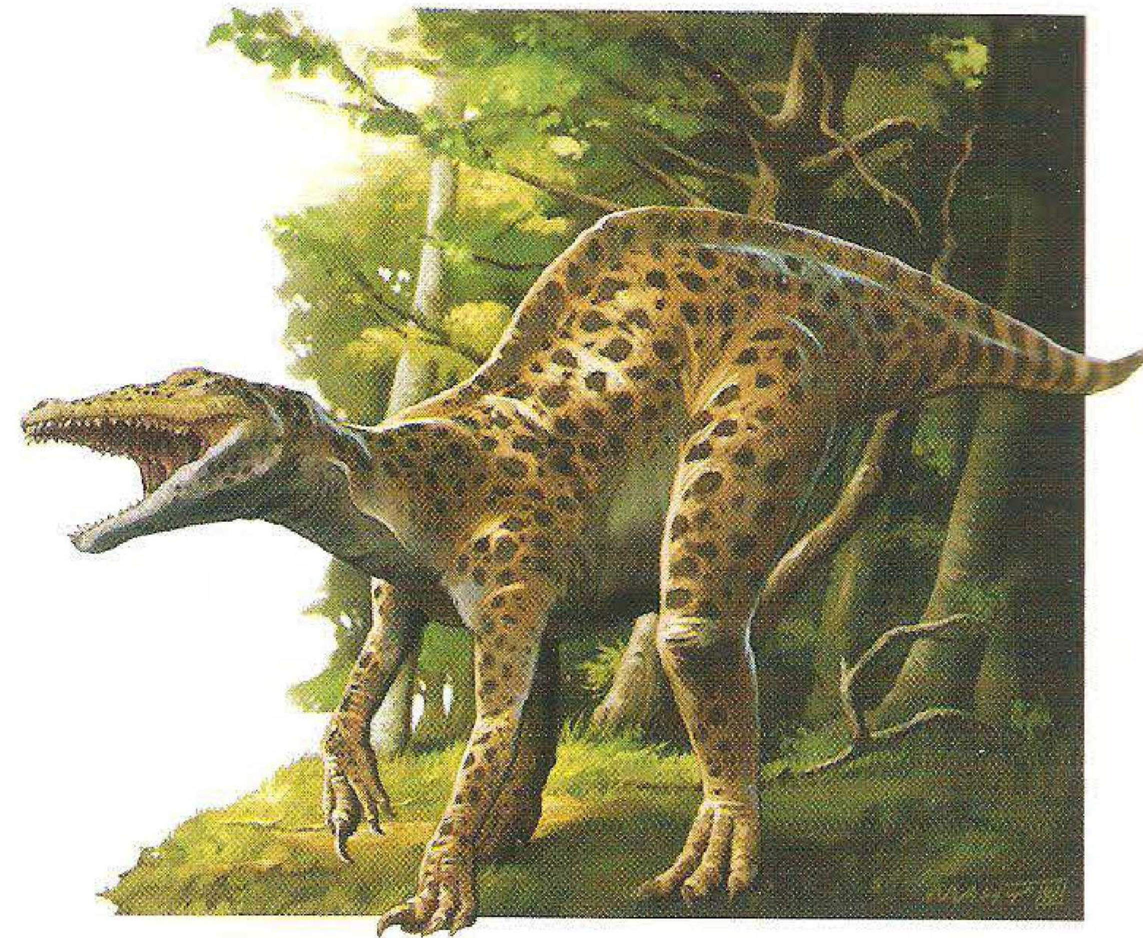
El gigante Foetodon, de cuerpo ancho, era un hosco depredador y carroñero de la jungla, bien adaptado a la vida merodeando por el suelo ahogado por la hojarasca. Los osteodermos a lo largo de su espalda lo delataba como una especie de cocodrilos, pero el hocico era corto y estaba fuertemente reforzado para aplastar huesos y preparado para confrontaciones territoriales brutales.

Foetodon tenía mala vista, pero como depredador de emboscada solitario esto no impidió su éxito. Oculto bajo las hojas en huecos excavados a lo largo de los bordes de los senderos de caza, el depredador esperaba pacientemente para tender una emboscada a sus presas inconscientes usando el camino. La mayoría de las veces se trataba de pequeños herbívoros, como Pugiadorsus o uno de los grandes pájaros no voladores, sorprendidos mientras avanzaban por el camino, Foetodon capturaba prácticamente cualquier presa disponible. El grosero carnívoro no podía permitirse el lujo de ser exigente. Su actitud era la de " primero muerde y pregunta después". Como tal, mucho dependía de la efectividad del primer y poderoso mordisco.

La fisiología de Foetodon estaba orientada hacia pequeños estallidos de actividad con largos períodos de descanso entre ellos. Al lanzarse, podía hacerlo con una velocidad y potencia aterradora. Las enormes mandíbulas ejercían una presión asombrosa, suficiente para romper huesos y paralizar, asegurando así que incluso si no lograba matar o asegurar a la presa con el primer mordisco, era poco probable que la víctima herida pudiera escapar.

La especie tenía un excelente sentido del olfato para rastrear presas heridas. También utilizó su agudo olfato para arrancar invertebrados que vivían entre la espesa hojarasca. Este verdadero mar de materia vegetal en descomposición podría tener muchos pies de profundidad y esconder todo tipo de pequeños bocadillos para interesar a un Foetodon hambriento. De hecho, los jóvenes vivían exclusivamente de estos bocados cuando aún eran pequeños y se ocultaban entre los detritos de grandes depredadores, incluidos los de su propia especie.





AVARUSAURUS

Avarusaurus populator

Lagarto devastador codicioso. 5-7 metros de largo

Avarusaurio era un oportunista hosco que comía de todo, desde carroña hasta hongos, presas vivas y frutas podridas. Un estómago intensamente ácido permitió al gran omnívoro cargar en masa cualquier alimento que encontrara para digerirlo más tarde. Avarusaurio era solitario, pero su tenacidad y fuerza lo mantenían a salvo de la mayoría de los demás depredadores.



SCIMITODON

Scimitodon sagax

Dientes de cimitarra trituradores, 1-2 metros de largo

Scimitodon, un ágil depredador arbóreo, se alimentaba de aves y lagartos, tanto en el suelo como en los árboles. Cazadores solitarios, excepto cuando estaban apareados, los Scimitodontes eran sorprendentemente fuertes para su tamaño y podían cazar incluso algunas de las grandes aves no voladoras que hacían de la selva su hogar.

Eran saltadores increíbles, podían cubrir hasta seis metros con un solo salto. Saltando de una rama a otra, a veces podían recorrer varios kilómetros sin tocar el suelo. Tenían garras largas y curvas, pero las usaban principalmente para trepar, prefiriendo emplear sus dientes en forma de daga para someter a sus presas. Por lo general, un solo mordisco era suficiente para provocar una herida mortal.

Las hembras ponían sus huevos en nidadas de dos o tres dentro de un árbol hueco o en las raíces de una cueva. Quedándose con los huevos, los incubaba y criaba a las crías mientras el macho cazaba y regresaba con comida. Las crías nacían con dientes cortos, capaces de masticar los pequeños bocados de carne que su madre les cortaba. Sus sables completos no crecieron hasta el año de edad. Una vez que los cachorros tenían alrededor de cuatro meses, el padre abandonaba a su pareja para volver a una existencia solitaria. Las crías permanecían con su madre, aprendiendo de ella mientras cazaba, hasta la siguiente temporada de reproducción, cuando ella los ahuyentaba y buscaba una nueva pareja.



Carver

Carocarptor interfector

Asesino tallador de carne, 7-10 metros de largo

Carnívoros de constitución robusta que merodeaban por el suelo de la jungla y las ramas más bajas, los Carvers eran cazadores ágiles con una destreza que igualaba su gran fuerza. Se aparearon de por vida, formaron fuertes vínculos de pareja y cazaron juntos en silencio.

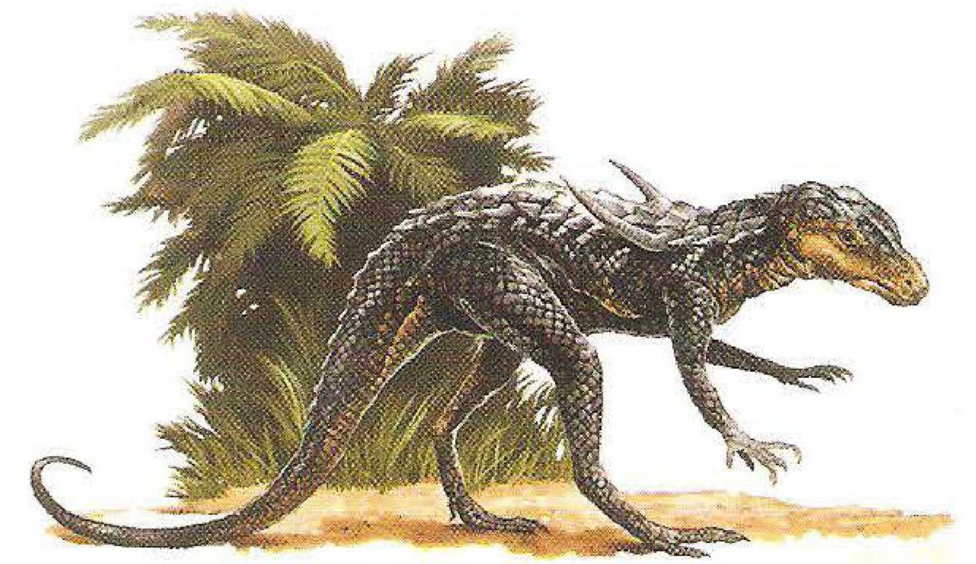
Aunque los días y las noches diferían poco en los rincones más profundos de la jungla, donde la luz del sol rara vez penetraba, los Carvers eran en su mayoría depredadores nocturnos. Su vista era aguda y su oído y sentido del olfato aún más agudos, pero su verdadera ventaja en la caza era un órgano especializado de detección de calor ubicado en el hocico. De función análoga al órgano foso de algunas especies de serpientes, esta notable adaptación exponía a las presas ocultas por su firma térmica.

Al aprovecharse de casi cualquier cosa que se cruzara en su camino mientras merodeaban en la oscuridad, las poderosas mandíbulas de los Carvers podían infligir heridas salvajes. Incluso podrían derribar animales del tamaño de un Diablosaurio juvenil.

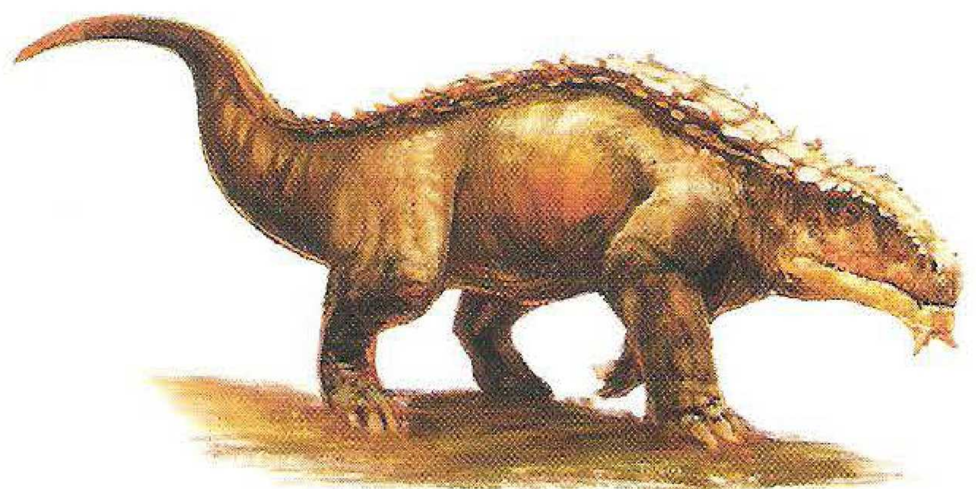
Estas criaturas protegían a sus presas, a menudo las arrastraban varios kilómetros a través de la jungla hasta una posición defendible antes de cenar. Un par de Carvers podían pasar varios días consumiendo un cadáver, dormitando y comiendo tranquilamente, hasta que no quedara nada. Sus poderosas mandíbulas podían aplastar huesos, dejando poco para los carroñeros que esperaban pacientemente los restos.

Especies de presas

La mayoría de los habitantes pequeños y medianos de la jungla eran presas potenciales del Carver, pero comúnmente capturaban Sylvaceratop jóvenes. Los ágiles ceratopsidos eran más rápidos a través de la densa jungla, por lo que los Carvers aprovechaban las ramas colgantes o los árboles caídos para acercarse desde arriba, permaneciendo ocultos hasta que estuvieran dentro del alcance de ataque.



También una presa común para los Carvers era el ornitisquio Pugiodorsus squameus (Daga escamosa) de dos metros de largo. Moviéndose en pequeños rebaños, los Pugiodorsos rotaban las tareas de guardia, con uno o dos vigilando mientras el resto pastaba en las plantas bajas. El estado de alerta era su mejor defensa, lo que requería un gran sigilo por parte de Carvers, incluso de noche. Sus hombros afilados estaban orientados hacia atrás para protegerlos de los depredadores que los perseguían. Obligó a Carvers a tener cuidado al morder. Un cazador sabio se aseguraba de morder bajo, apuntando al estómago o al cuello.



Hebeosaurio torvus (lagarto lento y sombrío) se movía lentamente y era miope, pero sorprendentemente difícil de matar rápidamente. Un cuello grueso y un tubo de garganta reforzado hacían que dar un mordisco fatal fuera más difícil a comparación de otras presas. Por lo general, los herbívoros de cinco metros y medio eran abatidos por parejas de Carvers que actuaban juntos para someterlos y mutilarlos. Los Hebeosaurios tendían a morir de forma desordenada y lenta.

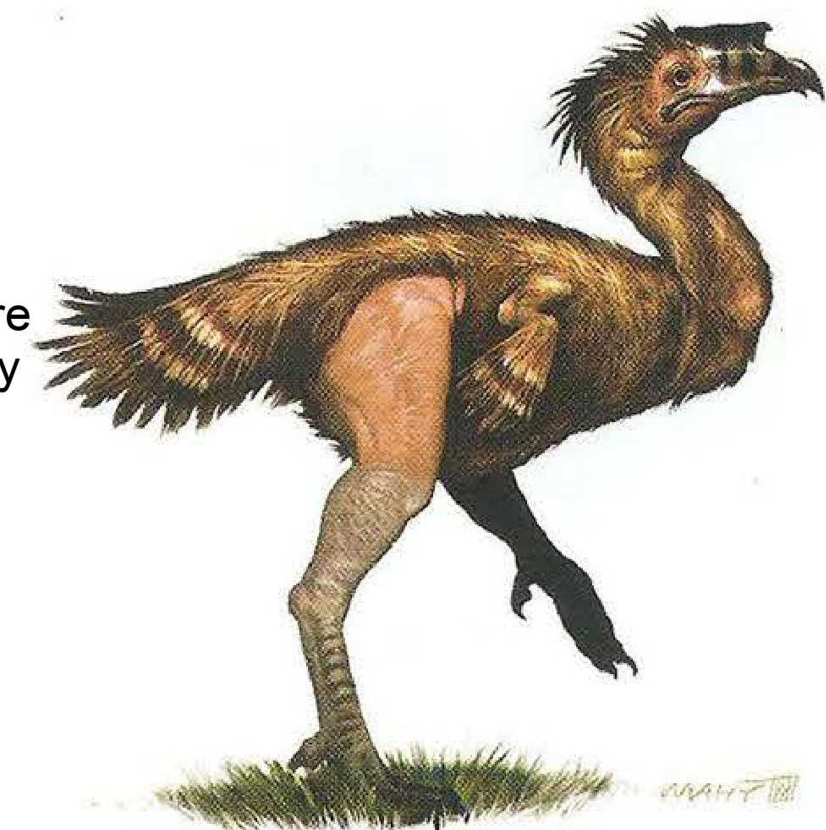




HYLAEORNIS

Hylacornis maximus

Gran pájaro del bosque. 1 metro y medio de altura



Los Hylaeornis, comunes y muy extendidos, anidaban en el suelo y hacían sus nidos en las sombras profundas entre las raíces de árboles gigantes. No voladores, su agilidad y velocidad a través de la jungla eran su mayor defensa contra depredadores como el Dinocanisaurio, aunque podían dar una patada que los depredadores sabían que debían tener en cuenta cuando estaban acorralados.

DINOCANISAURIO

Dinocanisaurus

Perros reptiles terribles, 1 metro de largo

Cinodontes blindados. Los dinocanisaurios vivían en manadas apretadas de hasta una docena de adultos y otros tantos cachorros. Los pequeños depredadores agresivos eran muy sociables y dependían unos de otros para la defensa de la guarida, sus límites territoriales y la caza coordinada. La vida de la manada estaba dictada por una jerarquía estricta, con una matriarca a cargo y todos los miembros de la manada tenían roles claramente definidos. Las crías nacían en guaridas poco profundas y fuertemente vigiladas, excavadas debajo de los árboles o en grietas del suelo rocoso del bosque. En años de buena caza, varias hembras podían tener crías y criarlas juntas, pero en temporadas de escasez la matriarca destruía los huevos o las crías de hembras de menor rango para reducir la competencia con sus propias crías.

Estos pequeños cazadores intrépidos, merodeaban por el suelo de la jungla y tan alto como podían trepar entre los árboles, capturando presas grandes y pequeñas en equipo. Los dinocanisaurios se comunicaban con silbidos y resoplidos a través de sus fosas nasales, coordinando sus acciones para flanquear y acorralar a sus presas. Aunque complejo, el comportamiento de su manada no era tan sofisticado como el de los grandes Venatosaurios, que los depredaban si tenían la oportunidad.



NOCTUPERVAGUS

Noctupervagus pinguis

Gordo errante de la noche, 1-2 metros de altura



El nocturno Noctupervagus era un recolector de hojas afiladas entre la hojarasca del suelo de la jungla. Con una poderosa patada y un pico con dientes de sierra, el pájaro era bastante capaz de defenderse de pequeños depredadores y más que rival para los venenosos ciempiés de los que se alimentaba exclusivamente. A pesar de su tamaño, el pájaro pudo sujetar y desmembrar delicadamente a los ciempiés con sus patas y su pico, eliminando las piezas bucales venenosas con la destreza de un cirujano.

Para protegerlos, los huevos de Noctupervagus eran oscuros y estaban cubiertos por una rica capa membranosa, ideal para el crecimiento de pequeñas esporas y musgos. Poco después de ser puestos, los huevos quedaron cubiertos de pequeñas plantas, camuflándolos mientras su madre se alimentaba en la jungla cercana. La desventaja de la protección fue la misma planta que podría causar dificultades a las crías que intentaban salir del cascarón. La asistencia de los padres era esencial para una eclosión exitosa.

PINNATONO

Pinnatono amarus

Trueno emplumado de mal carácter, 1-2 metros de altura



Pinnatono era un ave no voladora con una cabeza pequeña que le permitía alcanzar los arbustos espinosos en busca de bayas y otras frutas escondidas.

Aunque aparentemente indefenso, Pinnatono tenía un as bajo la manga. Aproximadamente una cuarta parte de su dieta consistía en una baya bastante nociva que la mayoría de las otras especies dejaban de lado por su pulpa extremadamente caliente. Inmune a sus cualidades abrasadoras, Pinnatono cargó la fruta a granel. El ácido estómago del ave adquirió una nueva potencia, desprendiendo un gas fétido de las heces, el aliento y los poros.

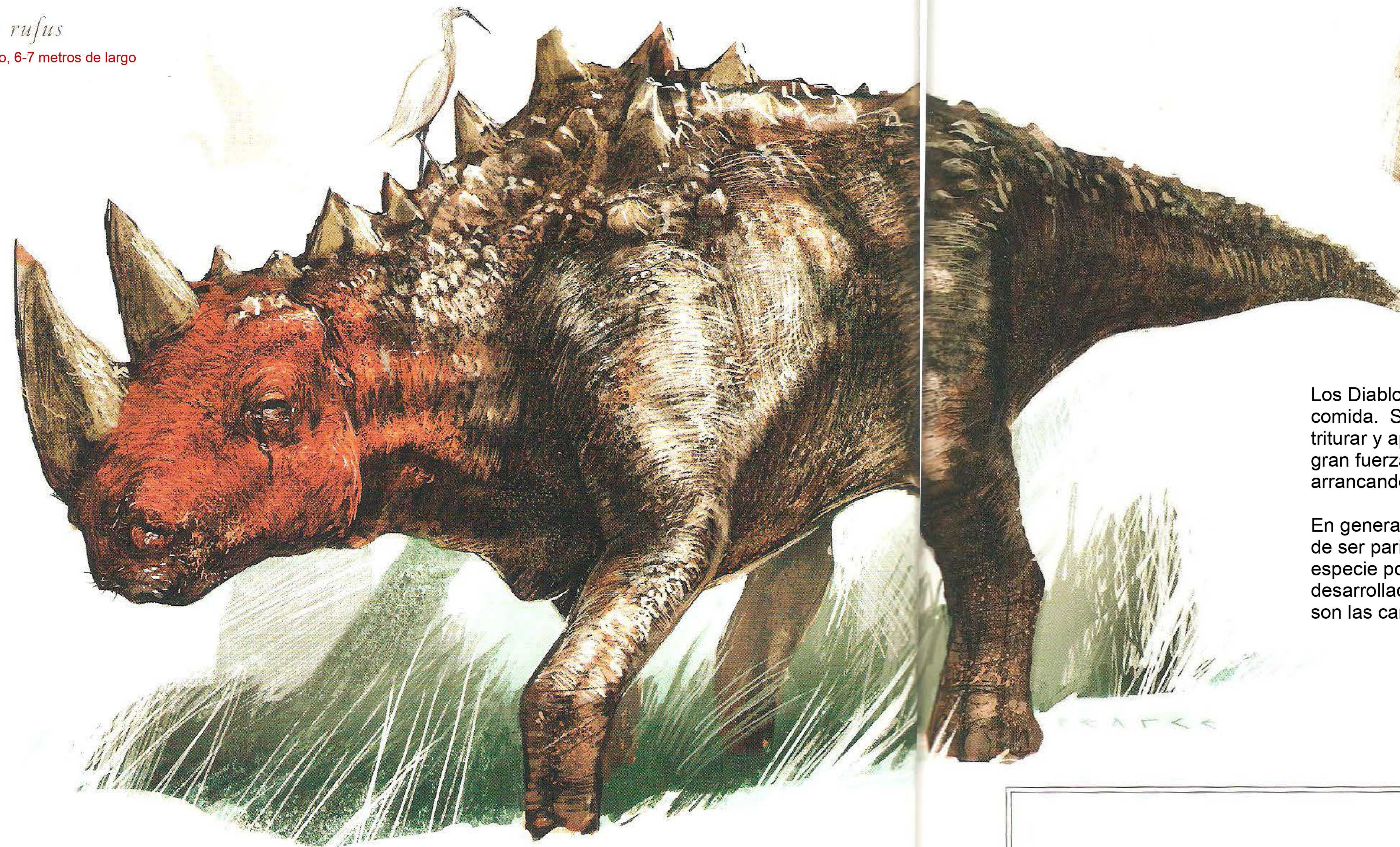
Cuando se veía amenazado, Pinnatono podía recuperar el contenido de su estómago en un recipiente inflable colocado en su garganta y dispararlo, con sorprendente precisión, para desalentar las amenazas. Incluso el depredador más blindado evitaría la pulpa ácida, que causaba una incomodidad extrema en los ojos y otras partes sensibles.

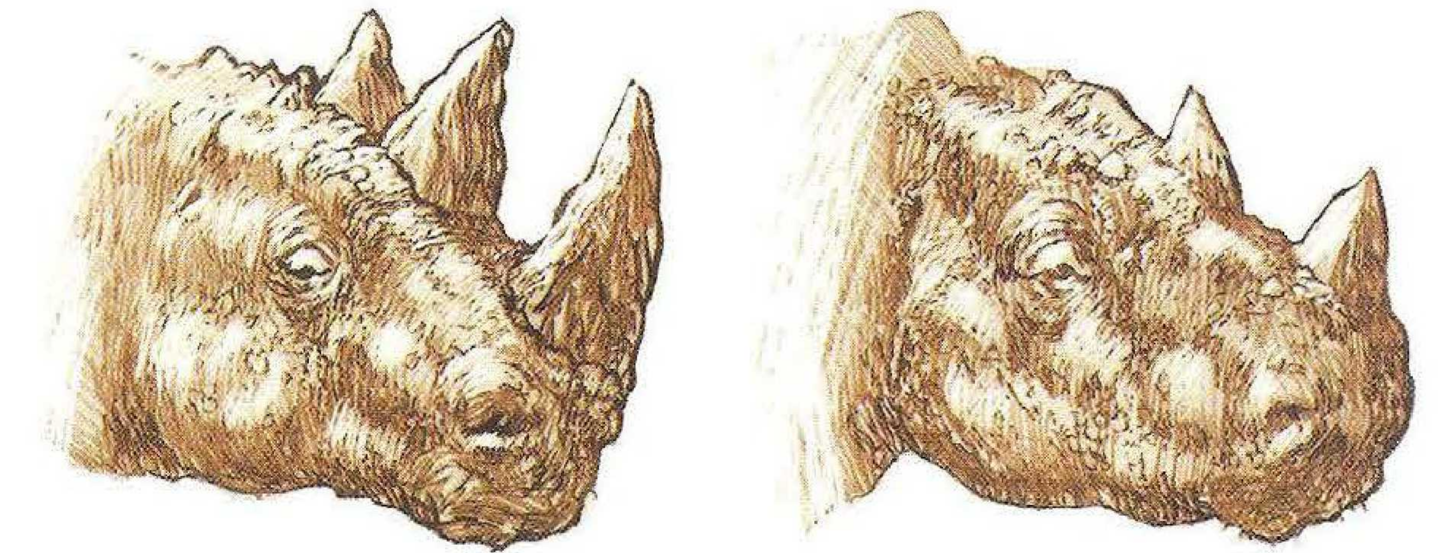


Diablosaurus

Diablosaurus rufus

Lagarto diablo rojo, 6-7 metros de largo





Los Diablosaurios tenían mala visión y dependían principalmente del olfato para encontrar comida. Sus labios eran móviles, sus dientes planos y rechinantes estaban adaptados para triturar y aplastar los duros helechos que cubrían el suelo de la jungla. También utilizaron su gran fuerza para despojar determinadas especies de enredaderas que preferían, arrancandolas con poderosos tirones de sus grandes cabezas.

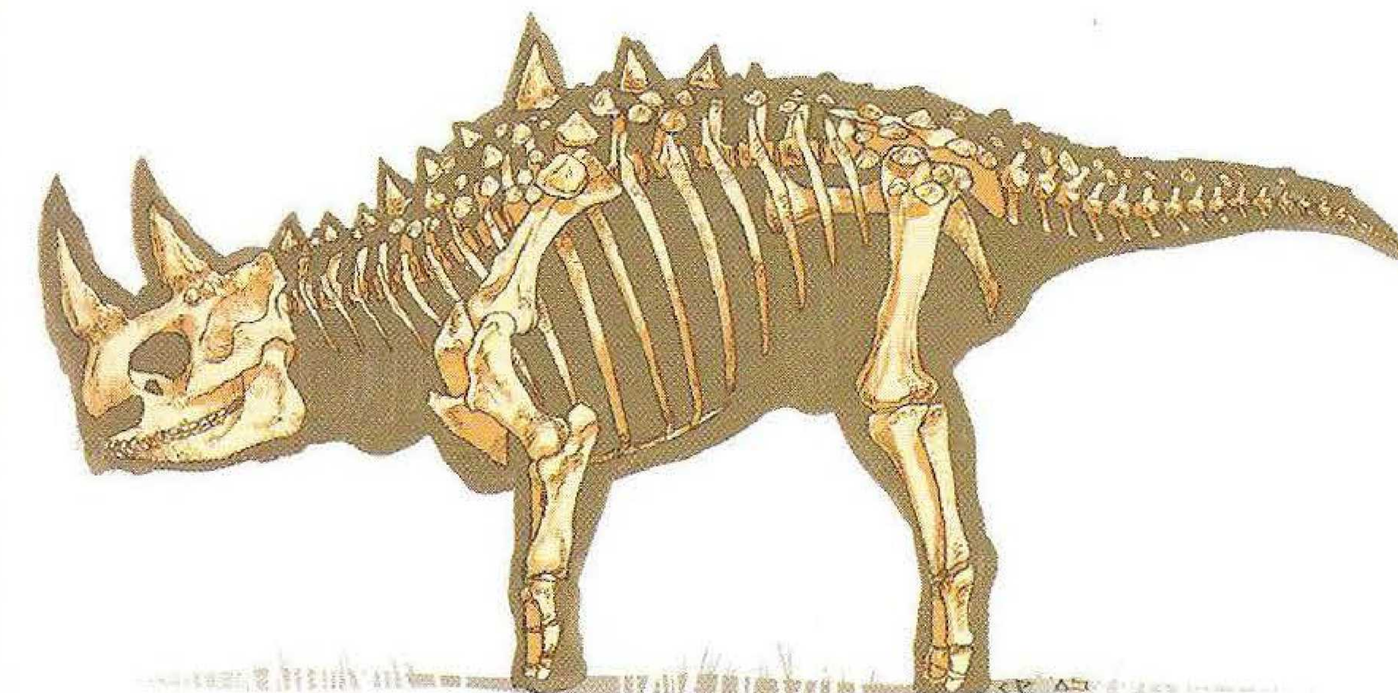
En general, la forma del cuerpo del Diablosaurio se parecía a los Ceratopsidos, pero en lugar de ser pariente de varias especies Ceratopsianas de la isla, Diablosaurio resulto ser una especie poco convencional de Saurópodo. Con cuellos truncados y colas rechonchas, habían desarrollado una armadura y un físico fornido en lugar de los cuellos y colas alargados que son las características más famosas de los Saurópodos.

Con sus espaldas acorazadas y sus pieles gruesas, los imponentes Diablosaurios tenían pocos enemigos. Su tamaño y su indiferencia ante los ataques, gracias a su armadura, les garantizaban seguridad una vez que crecieran por completo. Sólo los jóvenes eran vulnerables a la depredación por parte de criaturas medianas y grandes, por esta razón, los adultos los vigilaban estrechamente.

Las crías nacían y crecían bajo la protección de su grupo familiar hasta que tenían la edad suficiente para emprender el camino por su cuenta en busca de pareja. Los Diablosaurios generalmente se asociaban en pequeñas cantidades, ya sea unidades familiares o parejas apareadas. Eran animales generalmente solitarios, particularmente los machos.

Los machos tenían los cuernos más grandes que las las hembras. La configuración exacta de los cuernos y los ostcodermos parecía variar ampliamente entre individuos y puede haber servido para algún proceso de identificación rudimentario. Tanto los machos como las hembras tenían cabezas llamativas y rojizas. Este rasgo los ayudaba a encontrarse entre sí en la penumbra de la selva profunda. Las marcas también servían para intimidar a los posibles depredadores.

Adaptación esqueletica



Los diablosaurios estaban plagados osteodermos, una armadura eficaz contra los dientes y garras de los depredadores. A pesar de su tamaño, caminaban con paso seguro sobre las puntas de sus dedos de aspecto delicado pero resistentes. abriéndose paso ágilmente a través de la espesa maleza y el terreno irregular del suelo del bosque

Asperdorsus

Asperdorsus bellator

Guerrero rudo, 10-12 metros de largo

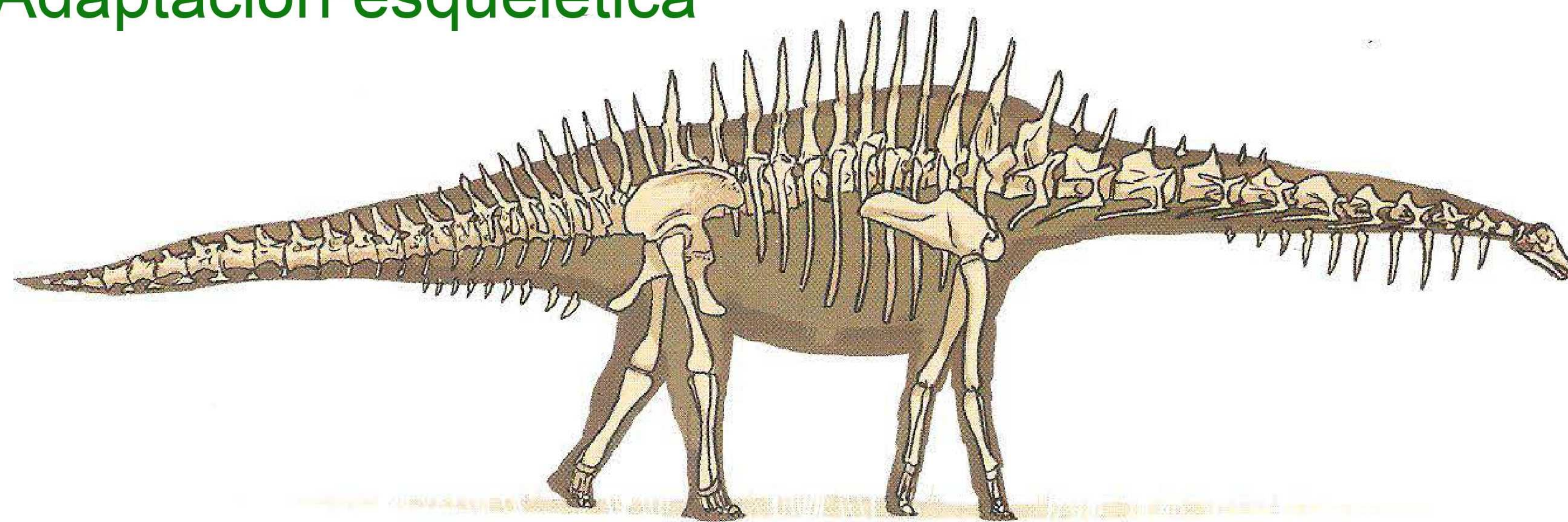
Los Asperdorsus eran el segundo saurópodo más grande de la isla. Acorazados, de cuerpo estrecho y cuello largo, vivían en las profundidades de la jungla. Primos de los corpulentos Brontosaurios, estos tenían un cuello más ágil y su estrecho calado permitía a estos gigantes maniobrar hábilmente entre los árboles retorcidos y densamente poblados, a pesar de su gran tamaño.

Los Asperdorsus tenían un excelente sentido del olfato, lo que los guiaba hacia sus especies alimenticias favoritas en la implacable oscuridad de la jungla. Sus pequeñas cabezas estaban provistas de dientes cortantes y rechinantes. Estas criaturas preferían varios frutos pequeños que maduraban en diferentes épocas del año, por lo que su lenta y serpenteante migración a través del bosque seguía un ritmo anual dictado por las épocas de fructificación.

Los duros osteodermos cubrían las duras pieles de los Asperdorsus, y sus rígidas espinas dorsales eran lo suficientemente duras como para empalar a enemigos torpes. Su gruesa armadura y su gran masa los colocaban fuera de la categoría de peso de la mayoría de los depredadores, aunque para los Venatosaurios y Carvers eran presas fáciles. Ambos depredadores estaban lo suficientemente armados y tenían la astucia para intentar cazarlos. Pero incluso estos peligrosos asesinos temían de la larga cola de un Asperdorsus, que era capaz de romper huesos con un golpe bastante potente.

Solitarios durante la mayor parte del año, en la época de reproducción los Asperdorsus se localizaban con ruidos de baja frecuencia que producían en sus estómagos. Los machos hacían todo lo posible para impresionar a las hembras nivelando pequeñas áreas de la jungla, usando sus colas para azotar y destrozar la vegetación y derribar árboles pequeños. En este claro, patalearon y retumbaron, chocando para hacer el mayor ruido posible. Las hembras se sentían atraídas por los artistas más grandes y destructivos, buscando a los machos más fuertes para engendrar a sus crías.

Adaptación esquelética



Los Asperdorsus, de constitución menos robusta que los brontosaurios, tenían extremidades largas y vientres altos en comparación con sus parientes de las tierras bajas y sus colas largas servían para equilibrar sus cuellos alargados. Todo esto les dio mucho espacio libre al moverse a través de una espesa vegetación.



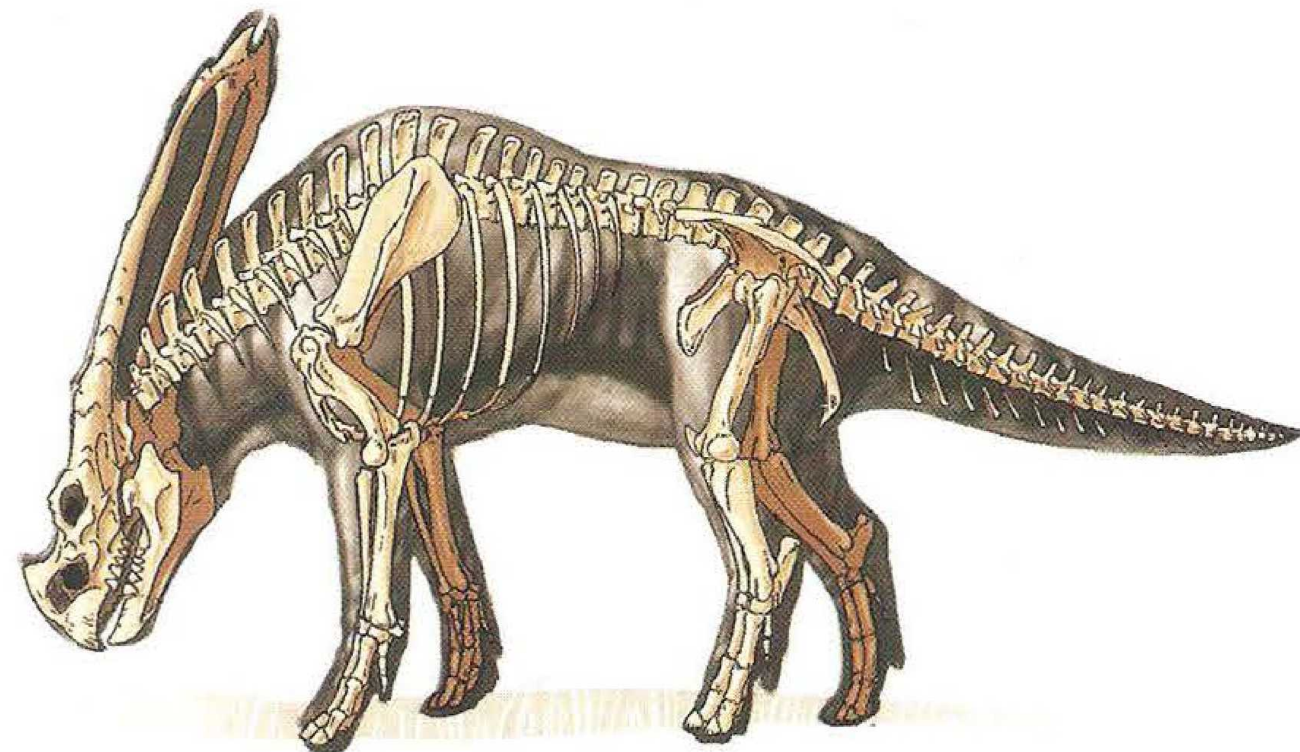
Tree-tops

Sylvaceratops

Cara con cuernos del bosque, 3-4 metros de largo



Adaptación esquelética



Las piernas largas le dieron a Sylvaceratops una excelente velocidad y agilidad. Con tres dedos fuertes en cada pie, que se parecían a los de un mamífero, estos bellos dinosaurios tenían un excelente agarre y equilibrio. El ágil Sylvaceratops podía girar y saltar para evitar un ataque, abriendo un sendero en zigzag a través de los densos árboles y enredaderas que pocos depredadores podían igualar.

En lo profundo de la jungla humeante, un extraño miembro de la familia ceratopsida se había adaptado a la vida entre los troncos enredados. Mientras que el corpulento Ferrucutus de las tierras bajas tenía la constitución de un boxeador de peso pesado, el grácil Sylvaceratops tenía un físico de bailarín. Altos y ágiles, tenían un cuerpo estrecho para permitirles deslizarse fácilmente a través del denso laberinto de troncos, con sus largas crestas extendidas a lo largo de sus cuellos mientras avanzaban a través de la espesa vegetación.

Cuando se sentía amenazado, Sylvaceratops dependía de su velocidad y agilidad para escapar. Sólo durante la temporada de anidación los machos se mantenían firmes, bajando sus caras en forma de escudo hacia el suelo para formar una pared entre sus vulnerables huevos y posibles depredadores.

Al igual que Ferrucutus, Sylvaceratops viajaba en pequeños rebaños familiares. Los machos competían por el acceso a las hembras y sólo se volvían territoriales durante la temporada de reproducción, lo que permitía que varios machos adultos coexistieran en armonía dentro de la misma manada durante la mayor parte del año.

Las crestas de los machos adultos adquirieron colores elaborados durante la temporada de reproducción, y las más brillantes atraían a un harén más grande de hembras. También brotaban pequeños cuernos estacionales y se usaban en justas entre los machos para afirmar su dominio. Los cuernos curvos permitían la luchar, y el ganador debia derribaba al oponente en competencias que eran tanto de equilibrio como de fuerza bruta. Los cuernos se quitaban más tarde, minimizando la posibilidad de engancharse o enredarse.

Sylvaceratops subsistió de arbustos y maleza, complementando su dieta con frutas y nueces de temporada. En determinadas épocas del año, la especie demostraba una extraña intuición y esperaba debajo de un árbol concreto el mismo día en que el fruto empezaba a caer.

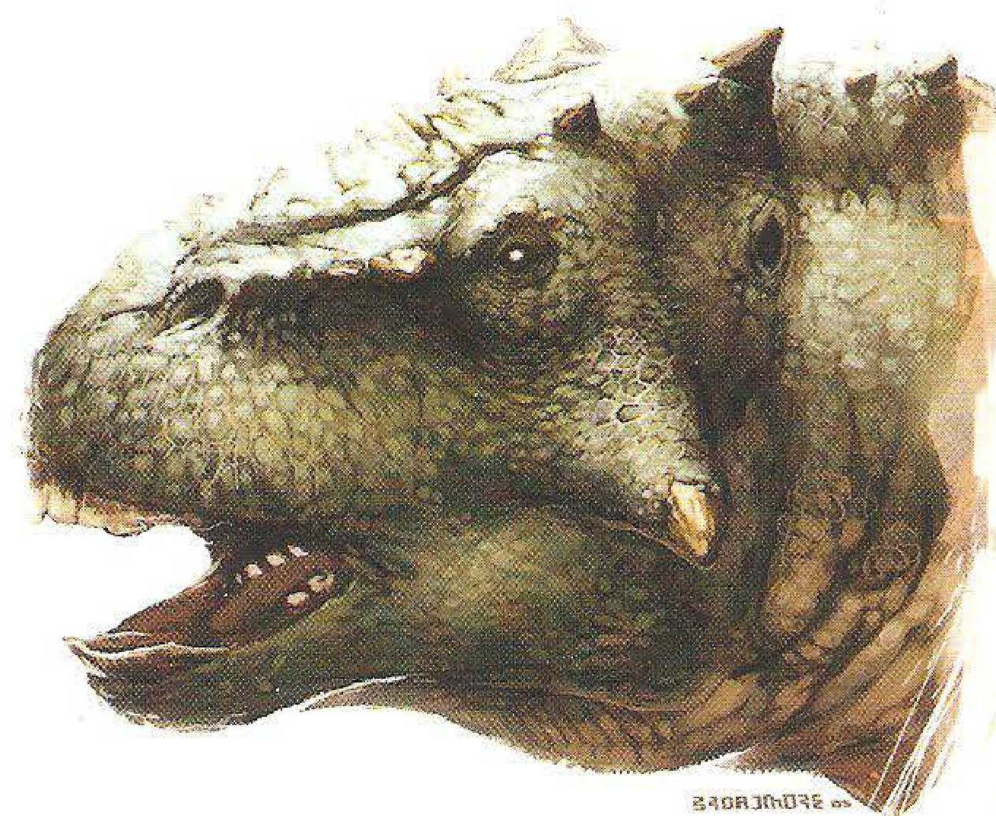




MONSTRUTALPUS

Monstutalpus

Monstruo topo, 3-4 metros de largo



El Monstrutalpus de cuerpo ancho, era un recolector de alimentos en la selva profunda. Llamado así por su talento para excavar, el Monstrutalpus tenía fuertes extremidades delanteras para extraer los tubérculos, raíces y hongos de los que vivía. El fuerte sentido olfativo de la bestia lo llevó a localizar los objetos más selectos enterrados a varios metros bajo tierra.

Los dientes planos en forma de espátula cortaban y rebanaban raíces gruesas mientras que más atrás en la boca, las muelas anchas y trituradoras, impulsadas por enormes músculos de la mandíbula, convertían incluso la materia más dura en pulpa y puré.

En la época de reproducción, las hembras de Monstrutalpus exudaban un potente almizcle que atraía a los machos de todas partes. No era raro que varios machos siguieran a una hembra durante días, intentando bloquear los avances de los demás, mientras la hembra elegía a su pareja, normalmente más de una, entre los aspirantes pretendientes.

Los huevos eran enterrados para que se desarrollaran por sí solos, y las crías emergían solo después de cavar hasta llegar a la superficie.

ATERCURISAURUS

Atercurisaurus

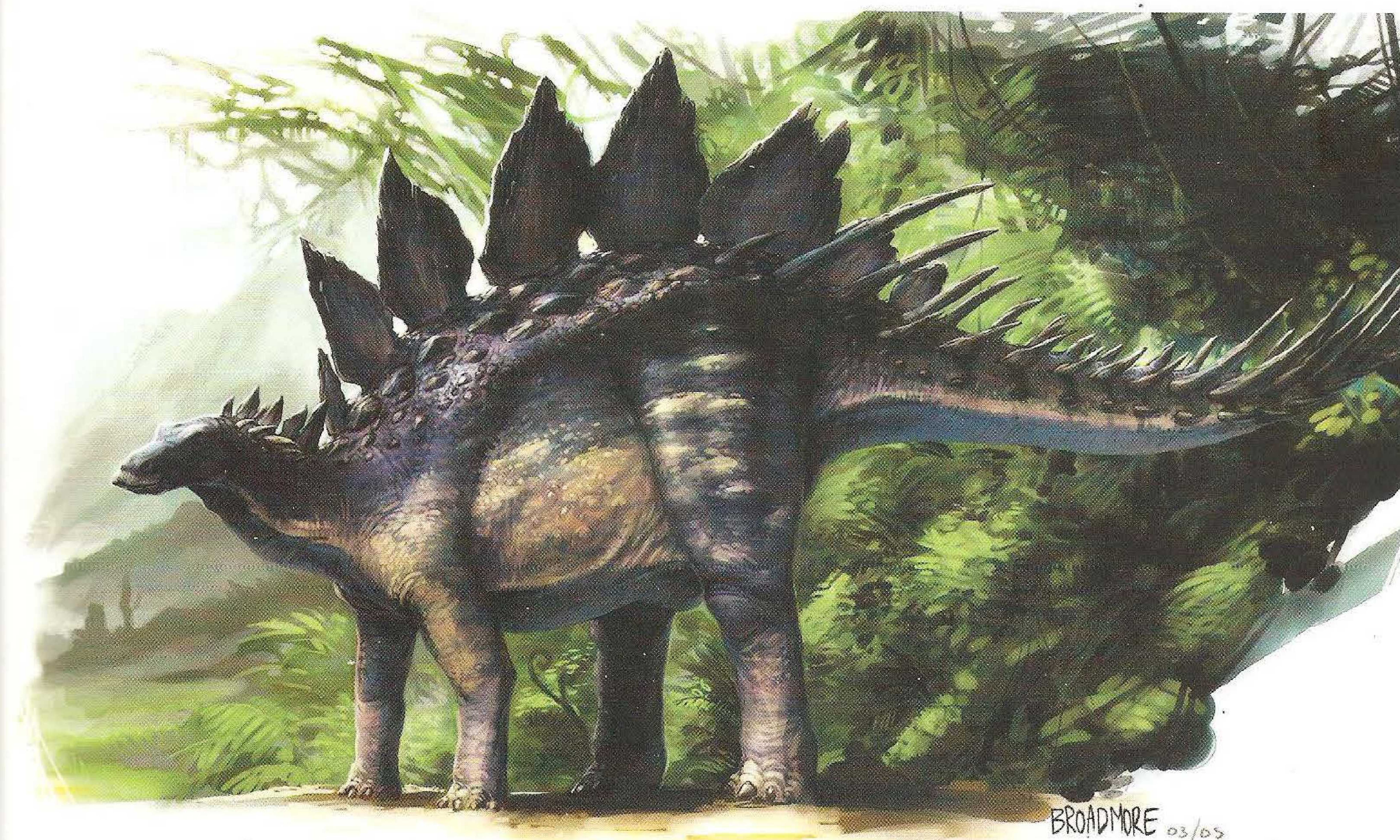
Lagarto lanza oscura, 4-6 metros de largo

Los últimos de su especie, la pequeña población de descendientes del Stegosaurios en Skull Island se aferraban a la vida en los valles de helechos en las profundidades del interior de la isla. Impresionantemente blindado con una piel dura, altas placas dorsales y letales púas abdominales y de cola, el Atercurisaurio no era un almuerzo fácil para los depredadores, pero la competencia con los herbívoros más exitosos de la isla estaba haciendo que sus números disminuyeran.

Estos animales tenían un metabolismo lento, lo que requería un pastoreo casi constante. La sobre especialización era la perdición de la especie. Los Atercurisaurios comían solo un puñado de helechos, todos ellos raros debido a la competencia de las plantas modernas. Tener que pasar tiempo buscando este alimento raro, solo para compartirlo con otros herbívoros generalistas, casi con certeza habría llevado a la extinción de estos notables dinosaurios, si no se hubiera producido la destrucción de la isla.

Las matriarcas lideraban pequeñas manadas de una docena de hembras con crías, con machos solteros que nunca estaban lejos. En la época de crianza, los machos se turnaban para acercarse a la manada y exhibirse, con la esperanza de ganar la aprobación de la matriarca y sus seguidoras. Si lo aceptaban, se le permitía unirse temporalmente a la manada, obteniendo acceso a las hembras durante unos pocos días.

Atercurisaurio era un animal ruidoso que producía una variedad de sonidos, desde chillidos y gruñidos hasta profundos ruidos de molleja. Los sonidos específicos tenían diferentes significados. Los murmullos tranquilizadores, hechos mientras pastaban, parecían transmitir una señal de seguridad a otros miembros de la manada dispersa que pastaban. Los chillidos de súplica de los jóvenes estimulaban a los padres a regurgitar sus comidas, mientras que un sonido similar producido por un adulto de rango inferior transmitía sumisión ante la matriarca. Tenían varios bramidos específicos para las amenazas, alertaban al grupo del peligro y los adultos reaccionaban en consecuencia para proteger a sus crías.



Los ciempiés de la jungla

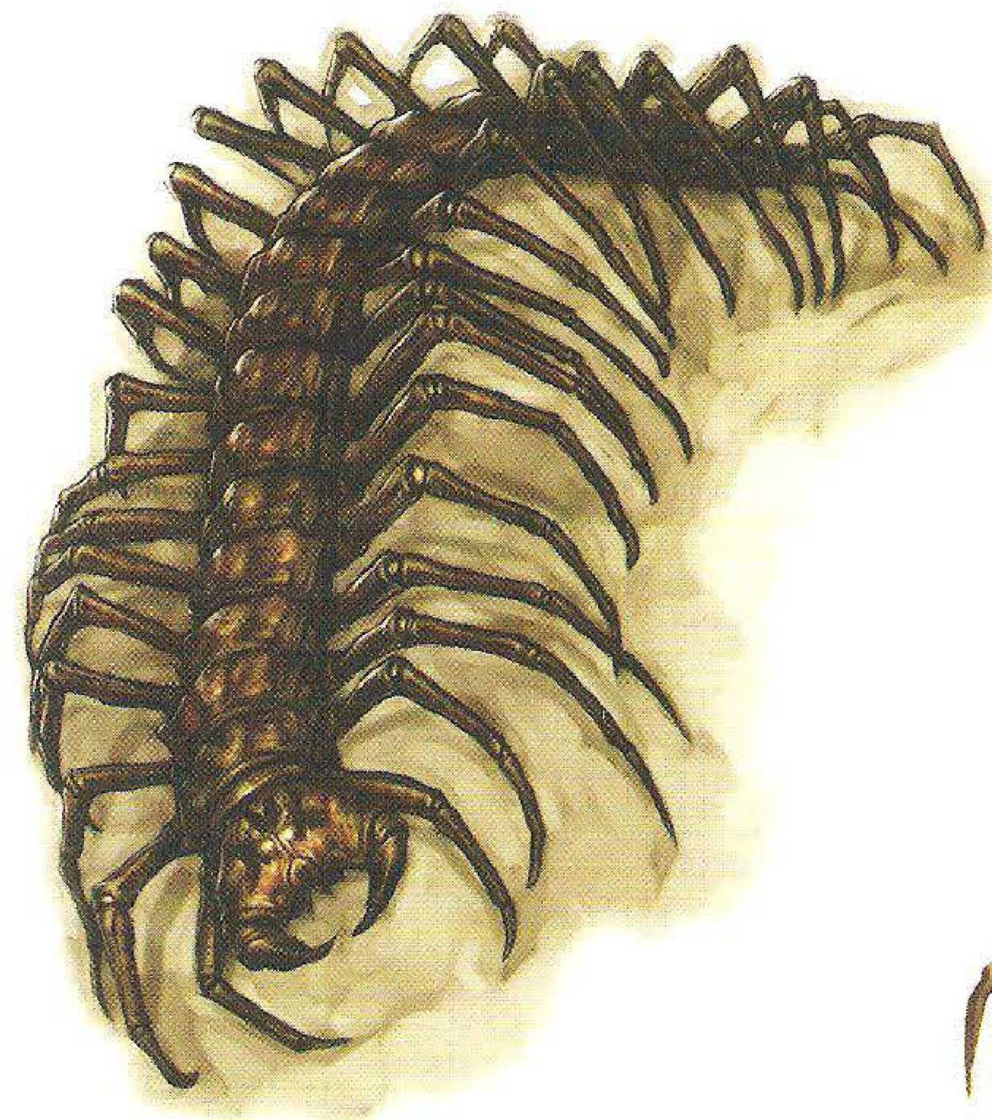


fig 1.



fig 2.



fig 3.

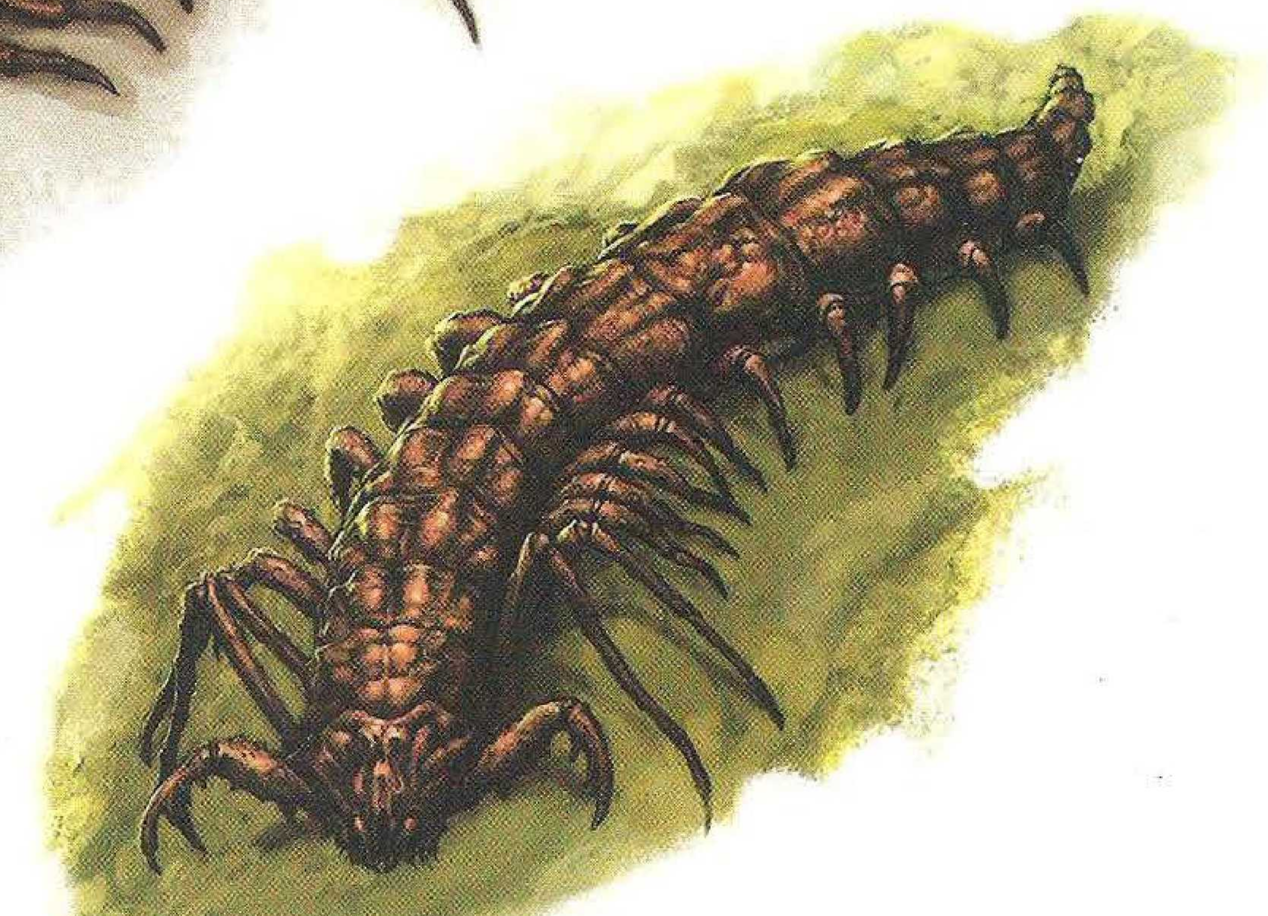


fig 4.



Megapede horridus

Ciempiés gigantes erizados. 1,20 metro de largo

Los enormes ciempiés de Skull Island eran serios contendientes como depredadores de la maleza en la jungla y empequeñecían a sus primos de la costa. Varias especies gigantes rondaban la hojarasca, comiendo invertebrados, ratas, lagartijas y otras presas pequeñas.

El Megapede Horridus (fig. 1) estaba entre los más grandes. Este asesino que se retorcía tenía patas fuertes para agarrar a las presas, inmovilizándolas mientras su cruel veneno hacía efecto.

Gyas gyas

Ciempiés gigante mitológico, 50-75 cm de largo

Gyas (fig. 2), con mandíbulas en forma de tijera utilizaba su asombroso poder para romper las cáscaras de los huevos de las aves que anidaban en el suelo y luego lamia el líquido que se escapaba.

Megapede dereponecis

Ciempiés gigantes arrastrados, 1,50 metro de largo

El Dereponecis (fig. 3) fue el ciempiés más grande que haya existido. Demasiado pesado para treparse a los árboles, cazaba entre las raíces presas pequeñas, incluyendo crías de dinosaurio, a los que inmovilizaba rápidamente con su veneno feroz y de acción rápida.

La hembra Dereponecis anidaba en troncos podridos y los masticaba para abrir canales en la madera pulposa, donde ponía sus huevos. Durante este período eran muy territoriales y atacaban a cualquier intruso que amenazara a sus crías en desarrollo.

Megapede humus

Ciempiés gigante terrestre, 1 metro de largo

El Humus (fig. 4) era un animal robusto que excavaba y seguía a otros invertebrados o ratas bajo tierra. Sus largas patas delanteras se usaban para cavar y dominar a sus presas.





Mono ladrón

Perfossor novus

Extraño ladrón. 30-60 cm de largo

Los curiosos monos ladrones no eran verdaderos monos, sino parientes de los Tarseros y Lorinos, primates primitivos similares a los antepasados de los monos y simios modernos. Estos pequeños y ágiles oportunistas trepaban entre las ramas altas del dosel, comiendo frutas, nueces, capullos de flores e insectos, pero también tenían gusto por los huevos de pájaros y lagartos, que sacaban directamente de los nidos por la noche.

Los monos ladrones no eran especialmente rápidos ni poseían defensas impresionantes como muchos de los habitantes de la isla. Para evitar a los depredadores, se acurrucaban en guaridas comunitarias dentro de agujeros en los árboles durante el día, y emergían al anochecer, cuando sus agudos sentidos les daban una ventaja.



EL DOSEL DE LA SELVA

El alto dosel, un ecosistema propio, distinto de las profundidades sin luz del suelo de la jungla, era un laberinto verde de tramos vertiginosos y paredes de hojas móviles. El viento, ya fuera suave o violento, convertía al dosel en un mundo en perpetuo movimiento. Era un entorno transitorio, un lugar por el que pasaban el agua, la luz y la vida en su camino hacia la tierra. Las criaturas del dosel se aferraban a esta tierra de nadie con las garras, los dedos o las extremidades prensiles que tenían, aplastadas por los elementos al servicio de la inexorable atracción de la gravedad. Con las adaptaciones que pudieran poseer, los habitantes del techo de la jungla luchaban por interrumpir y robar la cantidad de agua, luz y vida que pudieran a su paso, eran seres frágiles que se aferraban a una existencia tenue.

STICKALITHUS

Sterculithos arachne

Arácnido estiércol de piedra. 2,5-3,6 metros de largo

Sin duda Stickalithus era un ejemplo de la locura natural de esta isla. Superando en tamaño a su competidor más cercano por el título, Stickalithus fue la araña más grande que jamás haya existido. Aunque su tamaño se debía principalmente a sus patas, esta araña era enorme en comparación con cualquier otra especie. Stickalithus se alimentaba de pájaros, pero estos pájaros eran tan altos como un hombre, también podía depredar algunos dinosaurios.

Esta criatura venenosa era demasiado grande para tejer una red normal. Exudaba una seda pegajosa, pero la utilizaba principalmente para crear una guardería donde poner a sus crías, en lugar de trampas para sus presas. El Stickalithus a la hora de cazar dependía de su camuflaje, ocultándose entre las ramas bajas y el follaje donde su silueta se rompía y se disfrazaba. Por lo general, estos gigantes se posaban sobre los senderos donde pasaban animales, atrapando aves del bosque que no volaban y pequeños dinosaurios. El Stickalithus recibió su nombre por las cascaras petrificadas de sus presas chupadas en seco que cubrían el suelo debajo de su refugio

Tejedor malvado

Impiutextor

Araña tejedora malvada, 10-15 cm de largo

La araña espinosa Impiutextor tejía sus delgadas redes entre las ramas para atrapar pájaros pequeños, insectos y ocasionalmente, algún que otro lagarto. Las arañas tejedoras malvadas tenían un veneno de acción rápida que, por lo general, paralizaba a sus presas en cuestión de segundos. Sus redes eran fuertes, pero las presas más grandes que preferían a veces lograban escapar, arrancando trozos de tela y cayendo al suelo del bosque, fuera del alcance de la araña. Si esta lograba morder, el veneno sometía rápidamente a la presa, lo que minimizaba la posibilidad de que el cazador perdiera su comida.



Diablo Emplumado

Pinnatudeamus pernix

Diablo emplumado ágil, 10-15 cm de largo

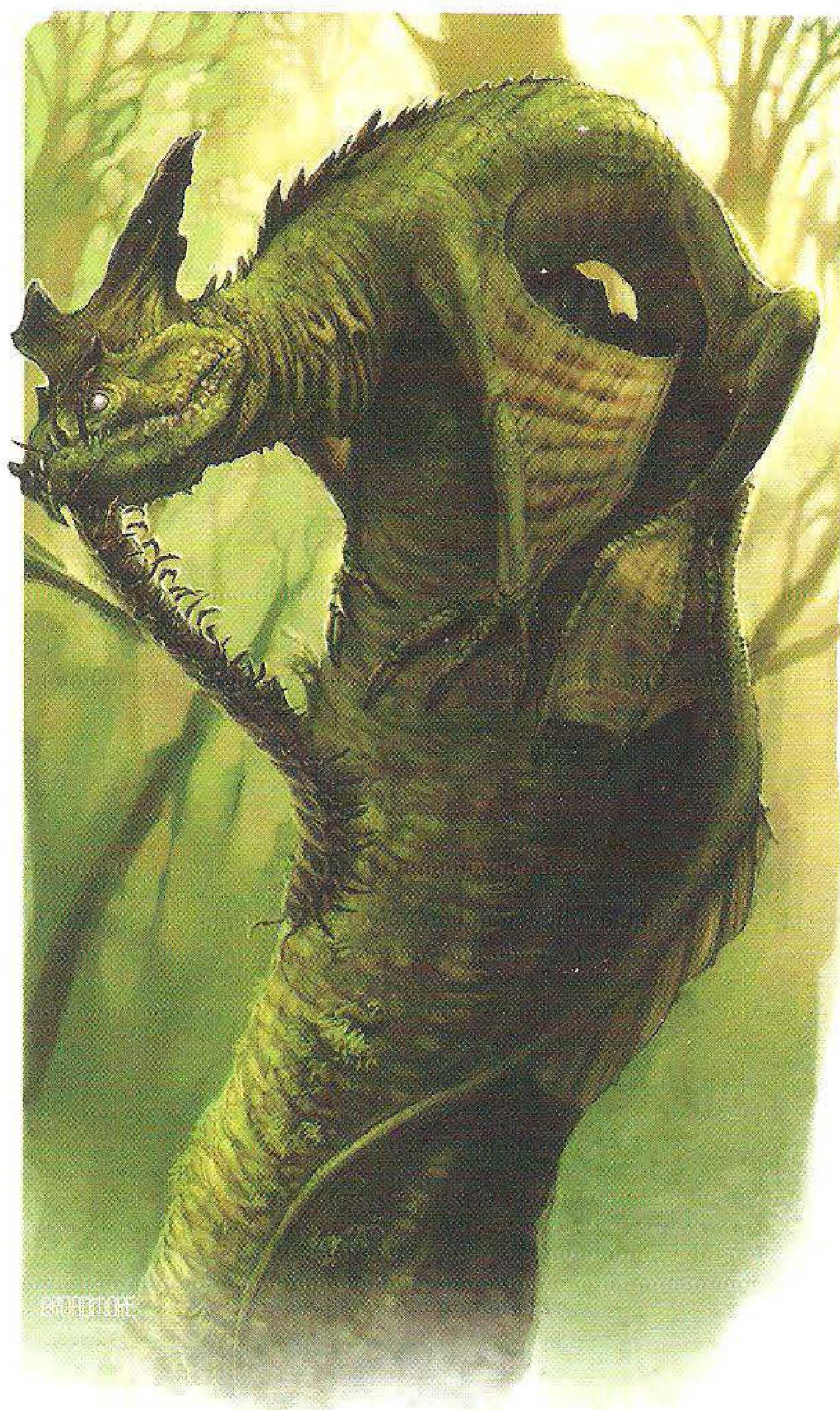


Entre los lagartos voladores más notables de la Isla se encontraba el Diablo emplumado, que no tenía ninguna relación con ningún otro lagarto volador de la isla. Los Diablos emplumados habían desarrollado escamas atenuadas análogas a las plumas de los pájaros. Estas se extendían a lo largo de los costados del lagarto mientras trepaba y cazaba, pero se abrían para permitir que el pequeño volara de árbol en árbol en busca de presas.

De todos los lagartos voladores, eran los más ágiles en el aire, cambiando de dirección en pleno vuelo para perseguir insectos o evitar a un depredador con un elegante movimiento.

Los Diablos emplumados podían emitir sonidos y lo hacían para comunicarse entre ellos en la oscura jungla. Los machos emitían sonidos fuertes para proclamar un territorio e impresionar a las hembras. En ciertas épocas del año, el bosque resonaba con los croares parecidos a los de las ranas de cientos de pequeños lagartos que reclamaban sus particulares tramos de ramas.

Lagartos voladores de la jungla



El aislamiento de Skull Island provocó una explosión de diversidad entre sus especies endémicas de lagartos, y muchos de ellos desarrollaron capacidades de vuelo limitadas. Un grupo en particular, exclusivo de la isla, pero emparentado con los agamas, desarrolló cerca de una docena de especies. Estos fueron los extraordinarios y espectaculares lagartos voladores.



Alatusaurus sanguideia

Lagarto alado de sangre de los dioses, 15-20 cm de largo

El Sanguideia, de escamas de fuego, era una de las especies más comunes del exitoso género de lagartos voladores Alatusaurus. La especie tenía una cola larga en forma de látigo, que ocupaba dos tercios de su longitud total, y una cabeza espinosa. Los machos tenían las espinas más pronunciadas en sus diminutos cráneos y las usaban para intimidarse entre sí. Estas criaturas subsistían de pequeños insectos.



Aliepesaurus ferox

Lagarto con patas aladas, 13-18 cm de largo

Emparentados estrechamente con los lagartos verdaderos, los Ferox tenían pequeños planos alares entre los dedos y una membrana alar primaria que había migrado hacia adelante para correr a lo largo de los antebrazos, sostenida en vuelo por sus pequeños dedos alargados.

Alatusaurus cinnabaris

Lagarto con patas aladas de sangre de dragón, 18-25 cm de largo

El brillante Cinnabaris era un cazador intrépido de pequeños invertebrados. Estos pequeños depredadores valientes, se acercaban rápidamente a los grandes dinosaurios, atrapando insectos que se veían perturbados por su estela destructiva.

Alatusaurus pergrandis

Lagarto alado muy grande, 25-33 cm de largo

El Pergrandis era el más grande de estos lagartos y podía planear solo distancias cortas, pero era un fuerte trepador. Los machos tenían pequeños crecimientos córneos sobre los ojos para las peleas territoriales. Cada lagarto grande intentaba obligar a su rival a bajarse de una rama en disputa, luchaban con sus cuernos cortos entrelazados, como si fueran ceratópsidos en miniatura.





Alatusaurus scintilla

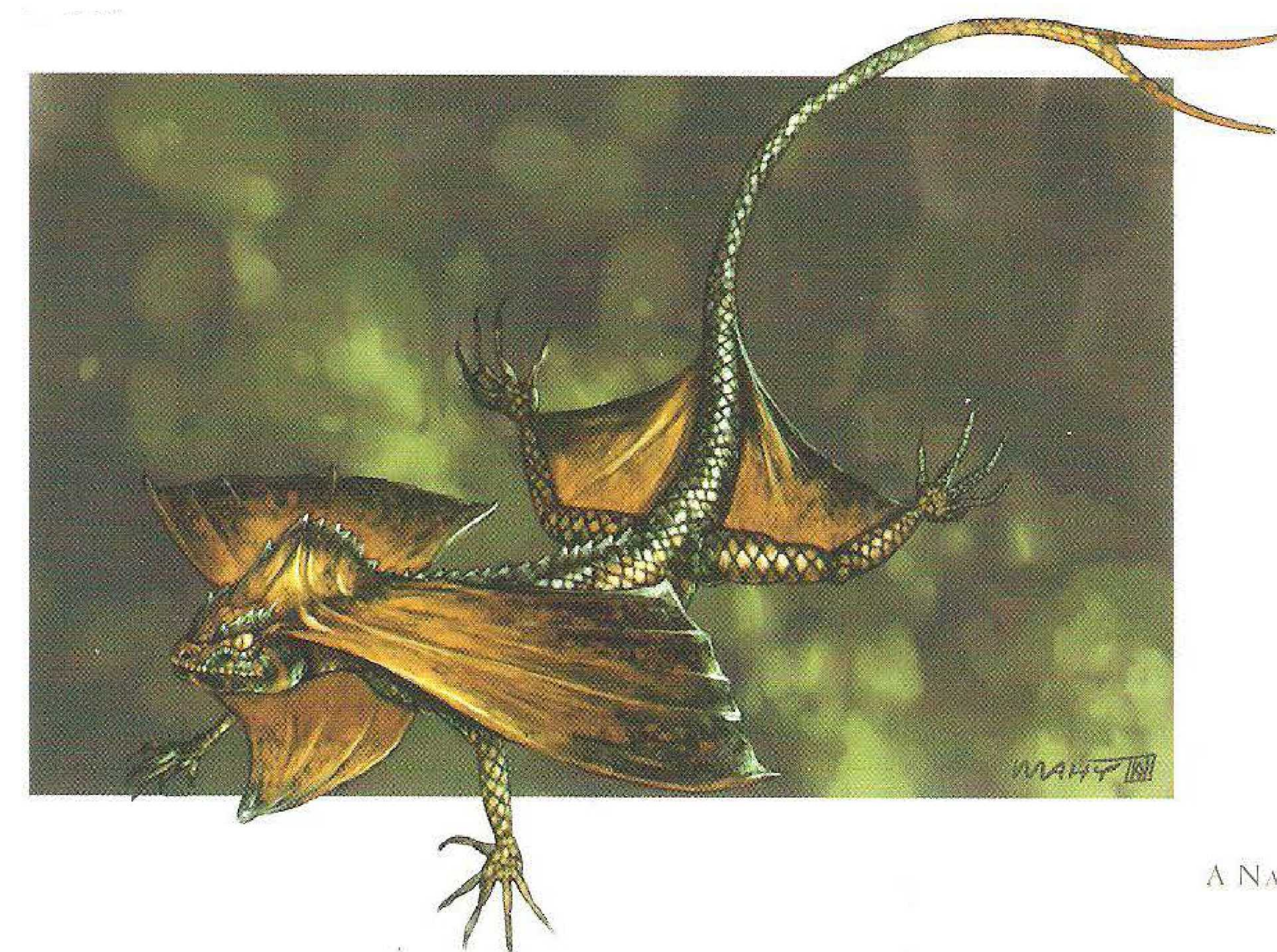
Lagarto de alas brillantes, de 10-15 cm de largo

Scintilla, una especie que comía bayas de vivos colores, los machos exhibían sus colores de piel rojo para impresionar a las hembras en la oscura jungla.

Novusaurus biscutica

Lagarto extraño de dos látigos, 16-18 cm de largo

Los Novusaurus, únicos representantes de su género tenían colas bifurcadas, alas con cuadros extraños y solo se alimentaban de mariposas.





AEROSAUR

Aerosaurus verdens

Lagarto volador verde, 18-25 cm de largo

Como testimonio del ingenio ilimitado de la naturaleza, los Aerosaurios eran otra línea convergente de lagartos voladores no relacionados, nativos de Skull Island. Poder escapar de un depredador en pleno vuelo, al parecer, era una carta demasiado valiosa como para dejarla pasar a la hora de evolucionar. Con membranas palmeadas entre sus largos dedos y a lo largo de sus extremidades, estos voladores parecidos a los Anolis solo podían sostener planeos cortos de rama en rama, pero generalmente eran suficientes para salvarlos de las fauces de grandes ciempiés u otros depredadores del dosel que no podían volar.

Sin embargo, el ágil halcón de la Isla no era tan fácil de evitar. El pájaro azulado podía atrapar hábilmente a un Aerosaurio en pleno vuelo.

Camaleones herbívoros

El dosel de la selva de Skull Island albergó a los camaleones más grandes y extraños del mundo. Evolucionaron de manera aislada después de una colonización fortuita hace varios millones de años, alcanzaron proporciones gigantescas y adoptaron una dieta de frutas de alto valor energético. La especie más grande medía casi un metro de largo.

Sus habilidades naturales para trepar les permitían llegar a las ramas más altas para obtener sus premios, mientras que su camuflaje mimético los protegía de los depredadores arbóreos. En la isla se desarrollaron media docena de especies, la mayoría se alimentaban exclusivamente de frutas. Dos especies complementaban su dieta con insectos, cuando los podían encontrar, mientras que una especie en concreto se alimentaba exclusivamente de savia y néctar.



CAMALEÓN TRIDENTE

Chamaeleo cuspis

Camaleón tridente, 18-23 cm de largo

CAMALEFANTE

Furcifer barrus

Camaleón elefante, 63-84 cm de largo

CAMALEÓN LENGUA DE MIEL

Chamaeleo mellilingus

Camaleón lengua de miel, 30-45 cm de largo

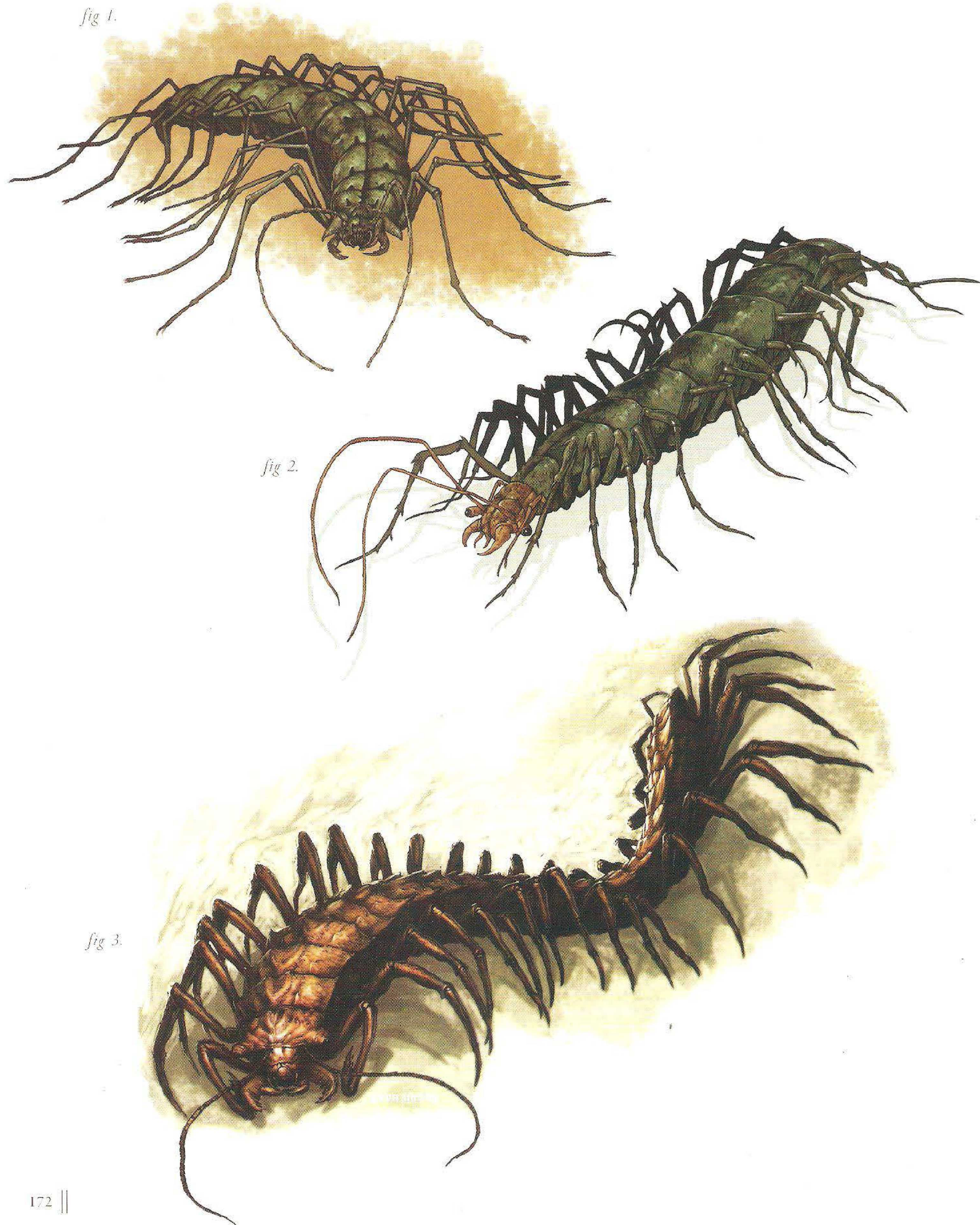
CAMALEÓN GORDO

Furcifer adipatus

Camaleón florido, 76-91 cm de largo


Gus Hunter

Los ciempiés del dosel de la jungla



Idolon illotus

Ciempiés de aparición sucia, 25-35 cm de largo

Idolon Illotus (fig. 1) era un voraz depredador del dosel alto, donde recorría las ramas en busca de lagartijas. En contraste con los pesados ciempiés del suelo de la jungla, Illotus era un velocista de complexión ligera. Su veneno letal mataba a las presas pequeñas en cuestión de segundos después de morderlas, lo que reducía el riesgo de lesiones al cazador.

Idolon venefaucus

Fauces venenosas, 50-60 cm de largo

Idolon Venefaucus (fig. 2) era un emboscador que se escondía entre hojas densas y enredaderas para abalanzarse sobre presas como insectos, arañas o lagartijas. El color gris opaco de estos depredadores los ayudaba a camuflarse en las sombras, ocultándolos tanto de las presas como de otros depredadores.



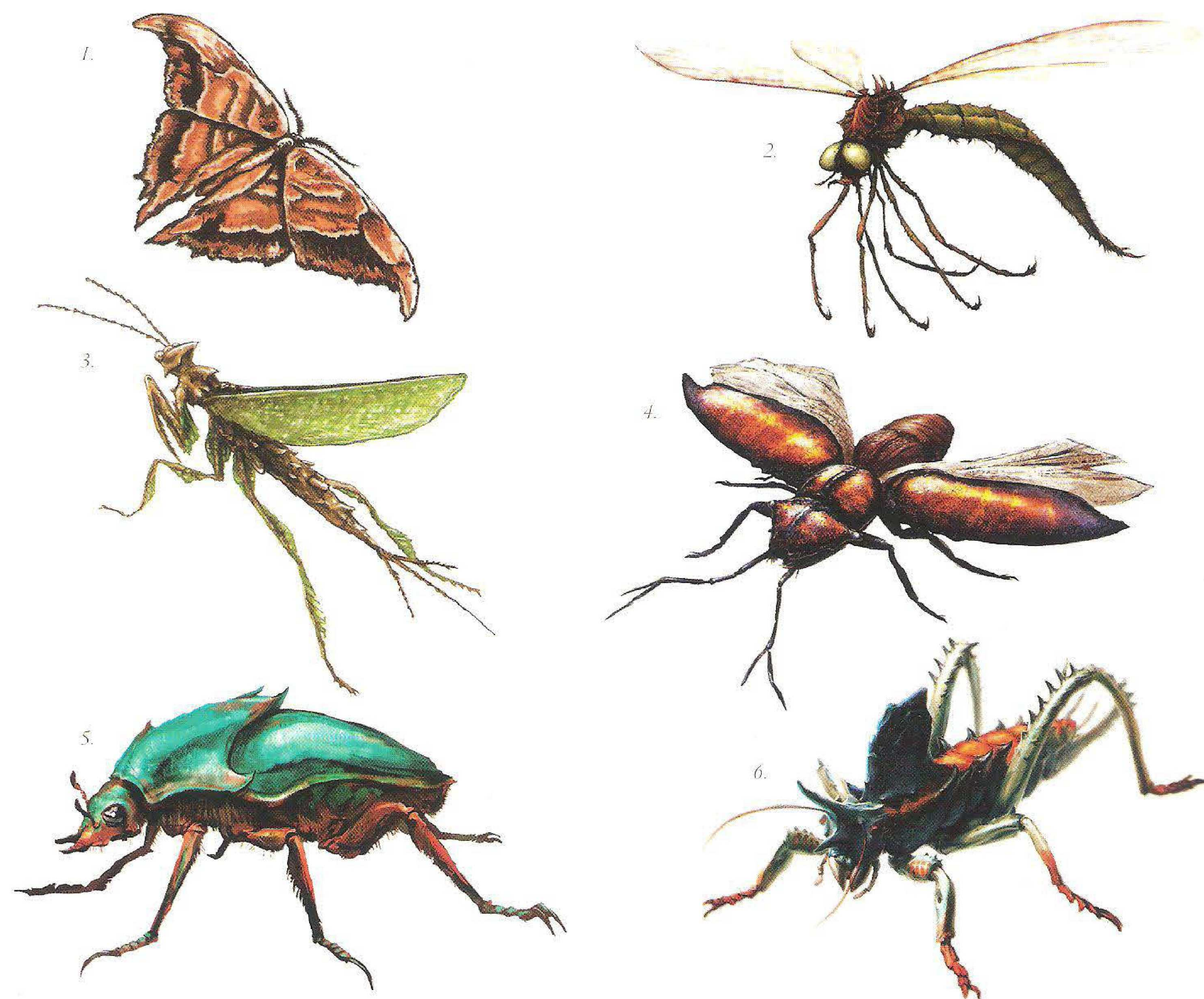
Omnimatercimex harpeforceps

Ciempiés pinzas de cimitarra Madre de todos los insectos, 70-80 cm de largo

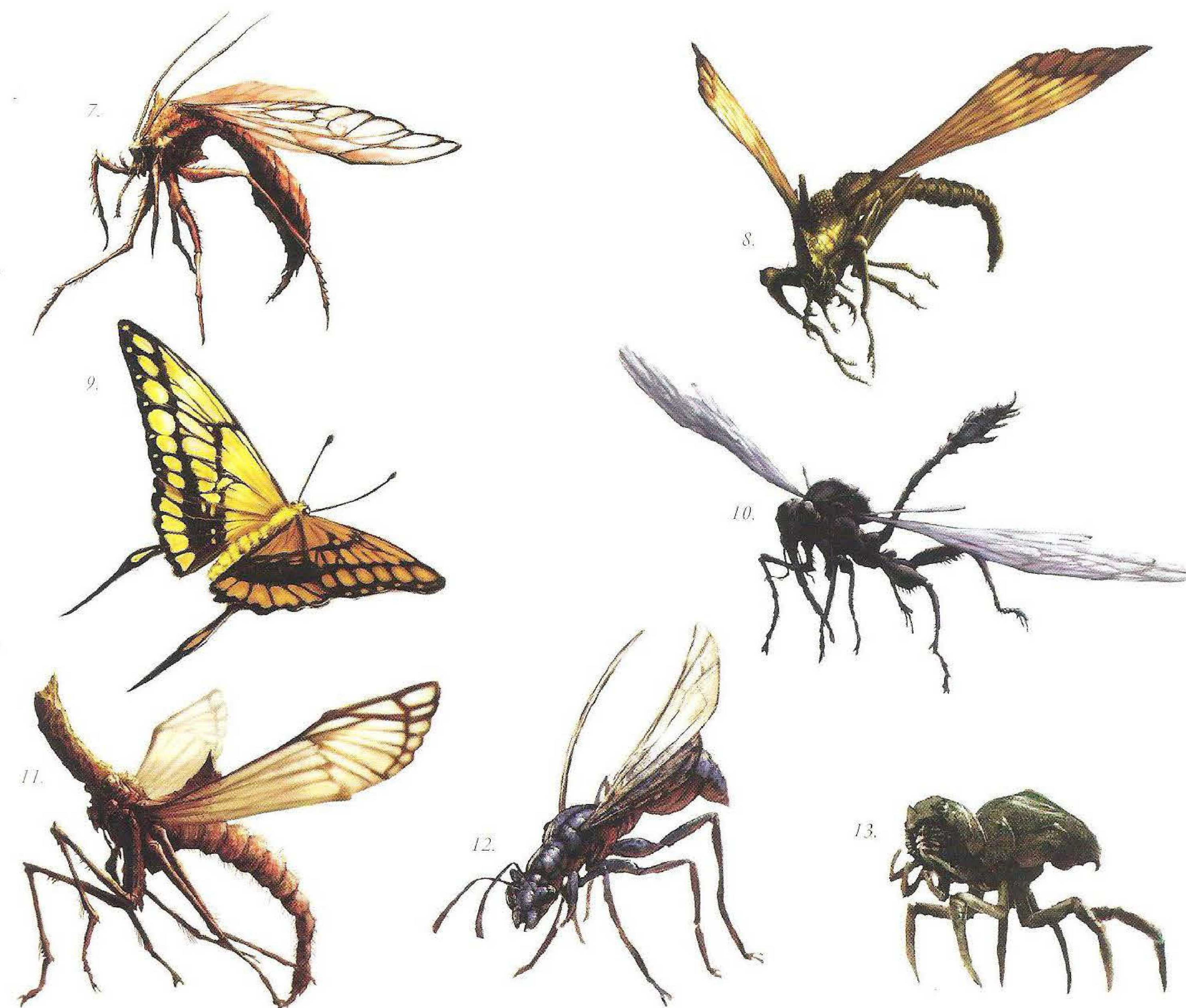
El más grande de los ciempiés que habitan en los árboles, Omnimatercimex (fig 3) cazaba polluelos de aves o bebés dinosaurios indefensos y sin vigilancia. Una sola cría de dinosaurio podía alimentar al ciempiés durante semanas. Después de matar a un animal, el ciempiés perfumaba el cadáver con un repelente penetrante para alejar a los carroñeros, esto le permitía consumir su premio en paz desde adentro hacia afuera.



Insectos del dosel

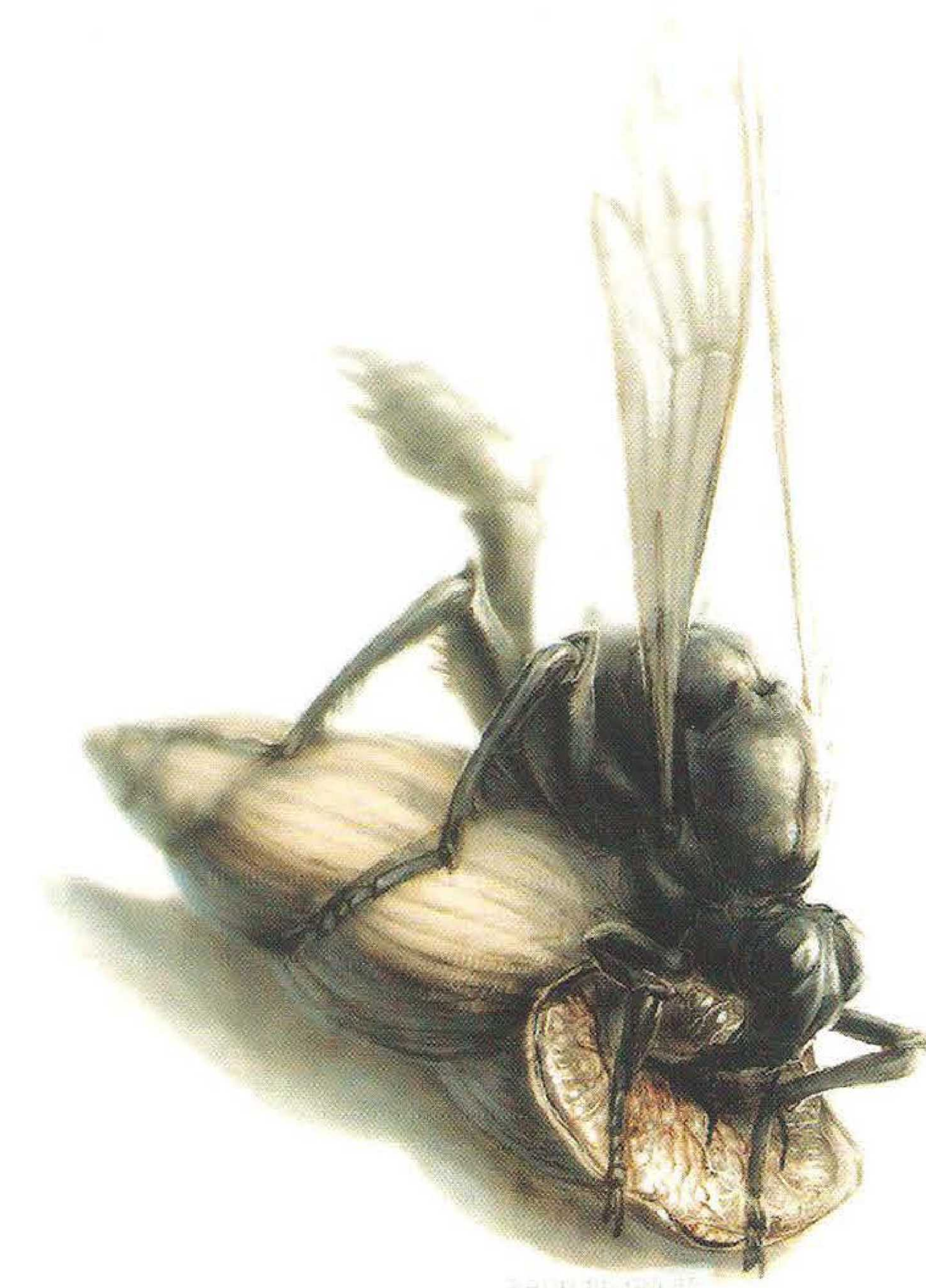


El dosel de la jungla estaba verdaderamente repleto de vida. Incontables especies de insectos pululaban a través del laberinto de hojas, algunos de ellos eran tranquilos herbívoros, otros eran tenaces cazadores. Algunos estaban muy camuflados, otros anunciaban a viva voz su venenosa armadura. Algunos abundaban en enjambres tan densos que ocultaban el cielo, mientras que otros eran tan raros que se aferraban a la vida en un solitario tronco. Todos estaban unidos por sus rasgos insectiles compartidos: seis patas, un exoesqueleto, tres segmentos, cabeza, tórax y abdomen, pero más allá de esto, sus variaciones eran tan complejas y diversas como las de cualquier otro grupo animal del mundo.



1. Mariposa de alas peludas. Comososptero (Mariposa de alas peludas)
2. Celocimex. Celocimex borribilis (Mosquito veloz terrible)
3. Mantis gamo. Inaratumantis (Mantis gamo)
4. Escarabajo guardián. Custocimex ferratus (Escarabajo guardián de hierro)
5. Chinche joya. Chrysidicimex tobin (Chinche joya de Tobin)
6. Garra de árbol de vientre de fuego. Hylacobamus (Garra de árbol)
7. Mosquito salvaje. Efferuculex niger (Mosquito salvaje oscuro)
8. Unguasilus. Unguasilus (Mosca de garra)
9. Mariposa imperius. Megalatus imperius (Mariposa imperial de alas grandes)
10. Noxmuscus. Noxmuscus furvus (mosca nocturna negra)
11. Virucinifis. Virucinifis (insecto venenoso)
12. Lividuvespa. Lividuvespa (avispa azul-negra)
13. Chinche de la brea. Piceuscutum (escudo negro)

Insectos peculiares



Noxmuscus era un voraz depredador volador, pero que representaba poco peligro para otros invertebrados de la jungla, a menos que fueran su alimento favorito: los caracoles de savia. Estos caracoles, abundantes en todo el denso bosque eran moluscos trepadores que se alimentaban de los troncos de varias especies de árboles. Sus caparazones gruesos y en espiral los protegían de la mayoría de los posibles depredadores del tamaño de las avispas, pero Noxmuscus estaba equipado para el trabajo. Un tubo largo y extensible, ligeramente aplanado y muy reforzado, sobresalía de la cara de la avispa. Noxmuscus lo usaba para soltar al caracol, haciéndolo rodar o dejándolo caer al suelo de la jungla, donde clavaba la probóscide con forma de aguja en el caracol y succionaba el jugo de sus entrañas.

Pagar el precio máximo por la descendencia era un rasgo claramente poco común entre los insectos, pero los machos de Unguasilus lo convirtieron en un estilo de vida. Tras aparearse con éxito, la hembra depositaba sus huevos recién fertilizados en el caparazón de su pareja. Los huevos parásitos se fusionaban con el macho, obteniendo nutrición directa a través de su exoesqueleto poroso. Al eclosionar, los gusanos se encontraban adheridos a una fuente de alimento cálida y lista en forma del desafortunado macho. A lo largo de los días sucesivos, las voraces larvas devoraban gradualmente a su padre vivo, hasta convertirse en pupas dentro de la cáscara muerta del macho y emerger más tarde como avispas en miniatura de su cadáver seco.



Gus Hunter



Ratas voladoras

Aullador

Aligerattus bombus

Rata alada de gran tamaño, 1,20-1,50 metro de envergadura

Los cielos de Skull Island no estaban dominados por aves, sino por roedores voladores. Si bien los más impresionantes vivían en las tierras altas, la jungla estaba embrujada por los estridentes chillidos de los aulladores más pequeños, peludos depredadores aéreos con dientes afilados. Sus ojos bulbosos eran agudos, capaces de perforar la oscuridad debajo del dosel donde cazaban pájaros, ratas, insectos grandes y lagartijas. Un favorito en particular era el murciélago blanco de la Isla, que los aulladores arrancaban de sus perchas durante el día o atrapaban en vuelo al anochecer.

MURCIÉLAGO BLANCO DE SKULL ISLAND

Noctadorior alba

Atacante blanco nocturno, 19-23 cm de envergadura

Los murciélagos blancos no eran murciélagos verdaderos, sino una especie análoga descendiente de roedores. Sin embargo, al igual que los murciélagos, tenían orejas enormes y cazaban mediante un sonar. Sus ojos habían desaparecido casi por completo y estaban cubiertos de piel. Cazaban insectos y pequeños ciempiés por la noche.





Pájaros del dosel

Aunque las aves no hayan tenido la exclusividad de ocupar el cielo de Skull Island, estaban representadas en gran número. Sus representantes más impresionantes fueron, sin duda, las aves gigantes no voladoras que rivalizaban en tamaño con algunos dinosaurios, pero en las alturas de la jungla, una colección de especies notables y únicas dejaron su propia huella en la historia natural de este mundo.

El loro marcial (1), emparentado con los loros carroñeros, era un hermoso pájaro parecido a un guacamayo. La Isla tenía su propio pájaro carpintero; El ala oscura (2) que no era un verdadero pájaro carpintero, sino otro ejemplo de evolución convergente. Del mismo modo, el diminuto pájaro brillante (3) era un análogo del colibrí descendiente de los vencejos indonesios. Los halcones de Skull Island (4) y los cálaos (5) eran depredadores de las copas de los árboles, mientras que el cuervo elegante (6), adornado con gran ornamentación, era un oportunista que tomaba cualquier bocado que pudiera encontrar, animal o vegetal.

Los abismos abisales

"Explorar ese pozo era como estar en el mismísimo infierno".

|| Expedición de primavera, 1937.



La vida en la oscuridad

En la mitad sur de Skull Island se encontraban profundas fosas y abismos, resultado de violentos terremotos y de la erosión del agua. Expuestos por las fracturas de las rocas, ríos subterráneos y vastas grutas se abrieron para ser colonizadas por criaturas de la isla. Los manantiales profundos arrojaban agua tibia que se mezclaba con los fluidos y la putrefacción que caía de la superficie, creando una sopa humeante rica en minerales y espesa con lodo orgánico. Inundadas por las lluvias y alimentadas por afloramientos geotermales, estas grietas y ampollas abisales en la corteza de la isla eran un mundo en sí mismas, donde las reglas normales de la naturaleza parecían ignorarse.

Los habitantes de la fosa hacían que las criaturas prehistóricas más extrañas de la isla parecían normales en comparación, este lugar era el dominio de los monstruos. En los oscuros y rancios huecos, lejos de la luz, reinaban enormes invertebrados, desafiando el aparente orden de las cosas de arriba. Con una dieta fiable, aunque irregular, a base de vegetación y carne que caían de la superficie, una multitud de carroñeros y oportunistas de pesadilla habían evolucionado para capturar todo lo que se cruzara en su camino. Había criaturas que se escabullían y se retorcían en el suelo, otros se aferraban a las paredes húmedas o se deslizaban por el lodo.





ANATOMÍA DE UN ABISMO

Así como las selvas de la superficie estaban ordenadas por niveles, estos pozos de orden arcano tenían su propia forma.

Los depredadores alados como Terapusmordax usaban los retorcidos abismos para arrear y acosar a los animales voladores más pequeños hasta callejones sin salida, donde los capturaban.

Colgándose como si fueran simios en las ramas, los Deplectores y los Monos Rata se asomaban desde las paredes de los pozos para atrapar a las presas que pasaban.

Grupos de voraces Weta-rex, desafiando la gravedad mientras correteaban por las resbaladizas paredes del abismo, perseguían a sus presas.

Decarnocimex, Abyscidis y otros oportunistas se dedicaban a la recolección de carne en la base del foso, descuartizando los cadáveres de las desafortunadas víctimas que caían.

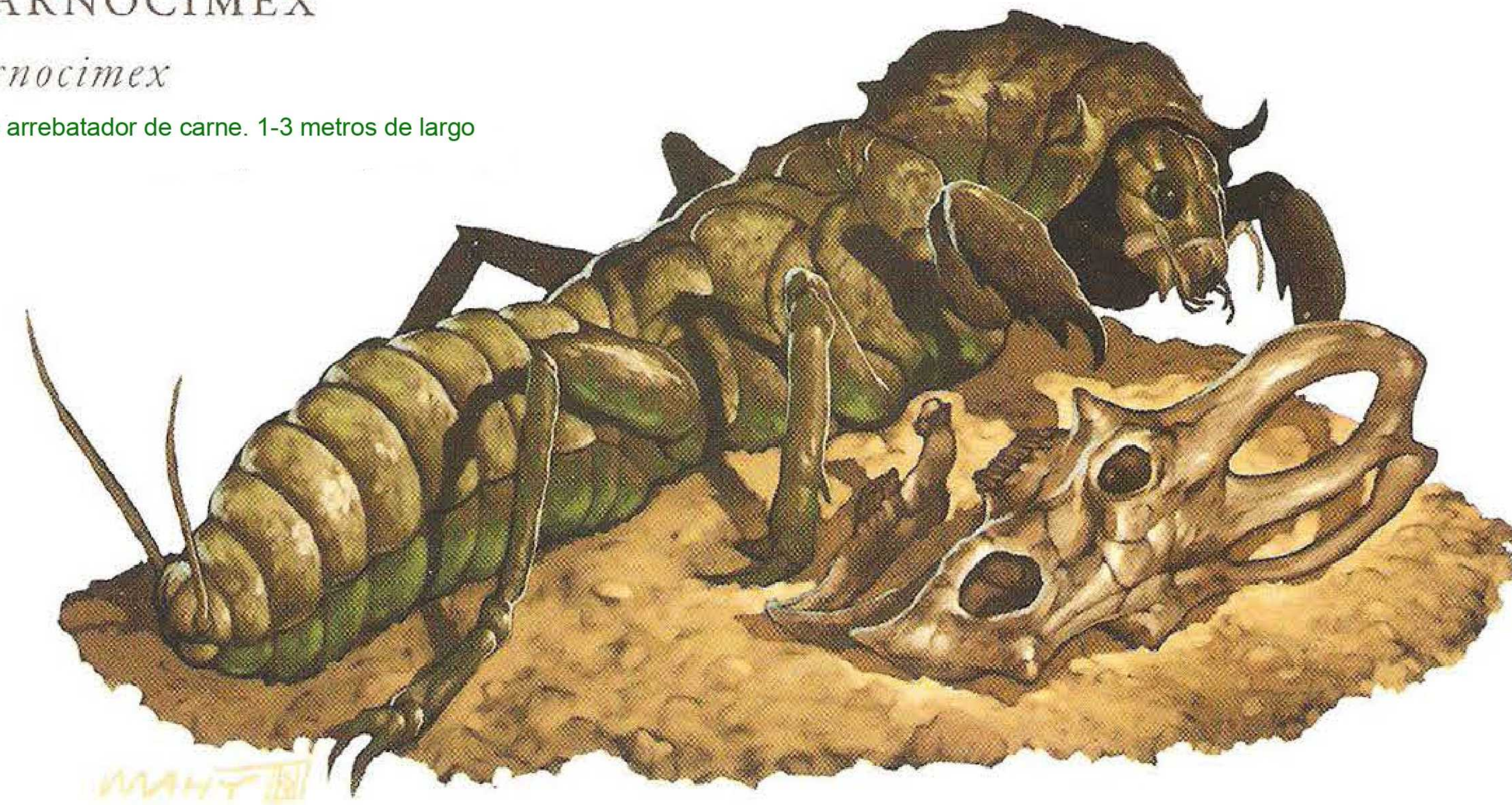
Los desechos en forma de fluido del fondo se retorcían junto a los Carnictis de pesadilla.

BROADMORE 05

DECARNOCIMEX

Decarnocimex

Insecto arrebatador de carne. 1-3 metros de largo



Los Decarnocimex eran parientes carnívoros de los grillos de gran tamaño. Cazadores agresivos y carroñeros, estas criaturas atacaban a los animales pequeños que tenían la mala suerte de caer en su dominio infernal, descuartizándolos con sus mandíbulas y garras afiladas como cuchillas.

Las hembras adultas arrastraban bocados de comida hasta unos agujeros excavados en las paredes del abismo, donde ponían sus huevos. Depositaban la carne y sellaban los agujeros con un cemento mucoso. A salvo dentro de su guardería sellada, las crías eclosionaban y vivían de la carne podrida hasta que maduraban lo suficiente para abrirse paso a través del tapón hacia la libertad.

WETA-REX

Deinacrida rex

Rey grillo temible. 60-90 cm de largo

Estos enormes grillos prehistóricos, emparentados con los Wetas de la lejana Nueva Zelanda, superaban con creces a sus primos de las antípodas. Apodados apropiadamente Weta-rex, no eran tímidos herbívoros, sino feroces depredadores de cuevas y abismos que cazaban en manada. Se agrupaban en grandes cantidades, abrumando y desgastando a cualquier presa que se cruzaran en su camino, destrozando incluso al dinosaurio más grande con sus mil pares de piezas bucales cortantes.



ARACHNO-CLAW

Arachnocidis

Garra de araña. 1-1,80 metro de largo

El Arachno-Claw de pesadilla era un artrópodo de gran tamaño con un ciclo de vida tan extraño como su propia apariencia. Vivían en los abismos sin luz que rasgaban la superficie fracturada de la isla y ponían sus huevos microscópicos en la carroña de la cual ellos y otros habitantes del foso se alimentaban.

La mayoría no sobrevivían a la eclosión, ya que otros carroñeros los destruían o se ahogaban en el espeso fango. Sin embargo, unos pocos afortunados sobrevivían lo suficiente para ser ingeridos por los Carnictis, una vez estando en el intestino del gusano, pasaban su etapa larvaria viviendo como parásitos intestinales. Años después, engordados con la carne que robaban del huésped, sufrían una metamorfosis y emergían del recto de la babosa como adultos en miniatura, arrastrándose para unirse a sus padres como carroñeros y depredadores del abismo.

Deplector



Deplector

Segador. 1-2 metros de largo

Los Deplectores Ciegos eran cangrejos terrestres gigantes que vivían en las paredes rocosas agrietadas de las fosas. Colgando en el mismo lugar, con sus enormes garras plegadas al estilo de una mantis, esperaban a que pequeñas presas pasaran por las bocas de sus agujeros. Sus largas antenas eran sensibles a las vibraciones del aire, lo que les permitía localizar a sus presas a pesar de carecer de ojos.

Las presas más comunes eran los diminutos Vultursaurios que volaban en densas bandadas por los abismos en la noche, cazando polillas. Estos pequeños cazadores se volvían presas, atrapadas en el aire por las pinzas de los Deplectores en las paredes del cañón. A pesar de que un solo cangrejo podía capturar hasta una docena de los pequeños reptiles voladores en una noche, apenas hacían mella en la enorme cantidad de Vultursaurios.

Cuando se lanzaban, los Deplectores usaban todas sus fuerzas, mientras se apoyaban en las secreciones elásticas y fibrosas de su abdomen para sujetarse a la roca y evitar caerse. Podían cortar estas pegajosas cuerdas de anclaje a voluntad para poder moverse libremente.

Las hembras adultas ponían cientos de huevos en el fondo de sus cuevas. Las diminutas crías blancas eclosionaban y se dispersaban en masa por el abismo.

De todas las especies de Skull Island, los Deplectores exhibían el dimorfismo sexual más extremo, con los machos adultos siendo muy pequeños a comparación de las hembras gigantes. Los caparazones de las diminutas crias hembras se oscurecían y endurecían con sucesivas mudas a medida que crecían. Una hembra adulta podía medir hasta dos metros y medio de largo, con garras que se extendían otros dos metros y antenas de hasta tres metros y medio de largo. Los machos, sin embargo, permanecían en su forma larvaria: pequeños, pálidos, de caparazón blando e indefensos. Colonizaban las guarderías en la parte trasera de las cuevas de las hembras, fertilizando los huevos a cambio de la seguridad que les proporcionaban sus enormes parejas.



Carnictis

Carnictis sordicus

Vil gusano carnívoro. 2-3 metros de largo



Sin lugar a dudas, los habitantes más repulsivos de estas grietas infernales eran los Carnictis. Depredadores serpenteantes y vermiculares del lodo tibio que sofocaba las profundidades de los abismos, se alimentaban de muertos y heridos. Los Carnictis se movían lentamente, pero eran implacables.

Careciendo de ojos y rostro (a menos que unas fauces dentadas pudiera considerarse un rostro), eran poco más que un estómago animado que se plegaba hacia dentro y hacia fuera con una ondulación obscena.

Los ancestros de Carnictis eran parásitos intestinales, similares a las tenias que pueden infestar a los humanos, vivían en las entrañas de grandes dinosaurios depredadores, donde devoraban la carne a medio digerir que tragaban sus anfitriones. En algún momento de su historia, estos parásitos debieron haber evolucionado para poder sobrevivir fuera de los confines del tracto intestinal de sus huéspedes. Hicieron sus nuevos hogares en el lodo alimentado por los manantiales geotérmicos de las fosas. Se teoriza que hace mucho tiempo, un depredador, quizás un V-rex cayó en uno de los abismos y murió, los parásitos que cargaba el animal salieron lentamente del cadáver para encontrarse con un rico río orgánico en la base del foso. En lugar de secarse y morir, prosperaron. Calentados por las aguas geométricas burbujeantes, los gusanos se sustentaron con la carne de los animales que caían al abismo. Ya no eran parásitos, estas criaturas se hincharon hasta alcanzar proporciones inquietantes y se convirtieron en carroñeros del abismo. Con su nuevo tamaño y fuerza podían abrumar y consumir presas vivas, arrastrando a los lentos o heridos a la muerte bajo la superficie del lodo.

Los Carnictis necesitaban unas condiciones ambientales muy específicas, se veían limitados a unas pocas grietas y sumideros cavernosos que se adaptaban a sus necesidades particulares. Arrastrarse río abajo a través del lodo hasta llegar a los grandes ríos era la muerte. El agua fría les succionaba la vida, mientras que cualquier pozo que sufriera una sequía de carroña o carne fresca devastaría de manera similar a los gusanos come carne.

Sin embargo, los Carnictis habían desarrollado una estrategia de supervivencia. Si bien los adultos eran susceptibles al cambio, los huevos podían sobrevivir durante décadas en un estado latente, esperando que volvieran las condiciones favorables para eclosionar y propagarse.



VULTURSAUR

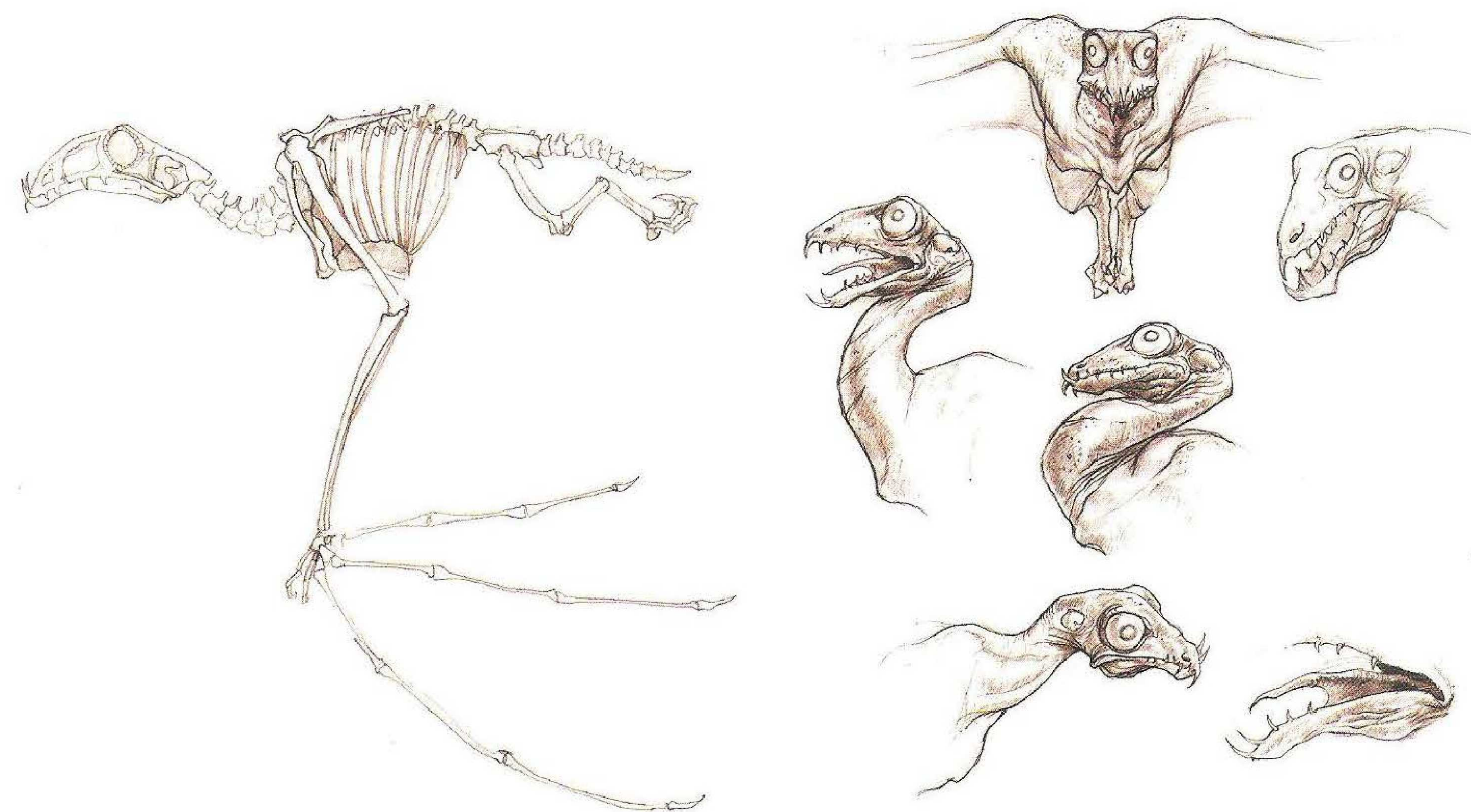
Vultursaurus

Lagarto buitre. 50-60 cm de envergadura



Los Vultursaurios, a pesar de las apariencias, no eran Pterosaurios. De hecho, eran los únicos representantes supervivientes de una notable segunda dinastía de terópodos voladores que desarrollaron membranas alares similares a los murciélagos. Sus alas (que no eran láminas de piel individuales como las de los Pterosaurios) estaban divididas por dedos extendidos, eran anchas y flexibles, podían realinearlas con facilidad durante el vuelo. Su aleteo no era tan eficiente como el de un pájaro o un murciélago, pero era más que suficiente para mantenerse en el aire.

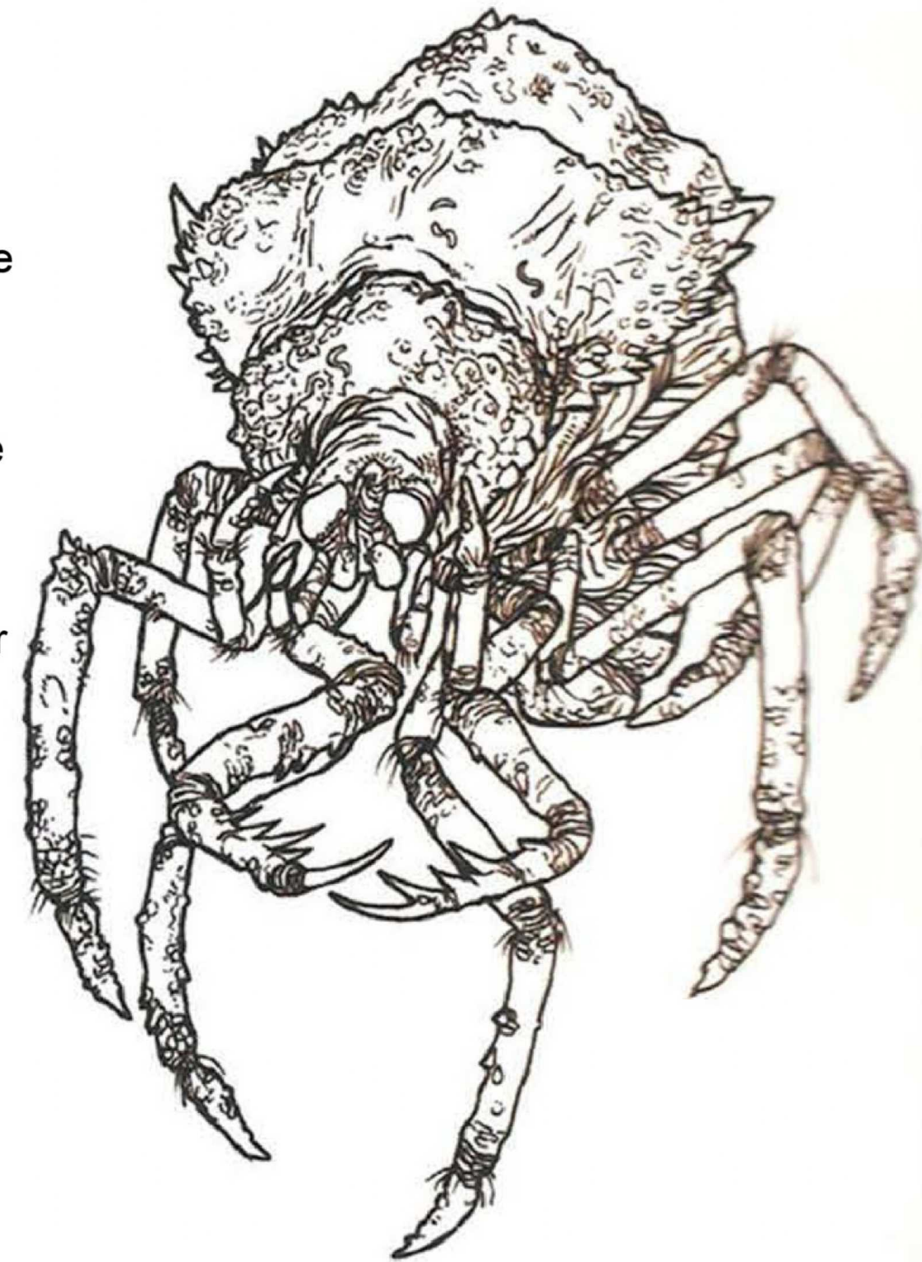
Estas criaturas de ojos grandes que se desplazaban en bandadas eran nocturnas y se posaban en cornisas o en la sombra de la selva durante el día, para luego salir en grandes bandadas a cazar insectos por la noche. Tenían una excelente visión nocturna y sus ojos reflectantes podían discernir la distancia y la profundidad incluso con la tenue luz de la luna. Solo en las noches más oscuras tenían los pies en el suelo.



ABYSCIDIS

Abyscidis occisor

Cangrejo asesino del abismo. 30-60 cm de largo



Los Abyscidis, parientes más pequeños de los poderosos Depletores que se aferraban a las paredes de los abismos, eran crustáceos del tamaño de un perro que vivían a la sombra de los carnívoros más grandes de la oscuridad. Se alimentaban principalmente de carroña y no tenían una alimentación particular, ya que agarraban cualquier materia orgánica que pudieran encontrar, muerta o moribunda. Estos robustos invertebrados se agrupaban en colonias dispersas en el fondo de un pozo o en cuevas profundas. Las crías, que eclosionaban en gran número, utilizaban los ríos de desechos orgánicos para migrar por su oscuro dominio y localizar una sección no reclamada de la costa de una cueva o un pozo para madurar y establecer una nueva colonia.

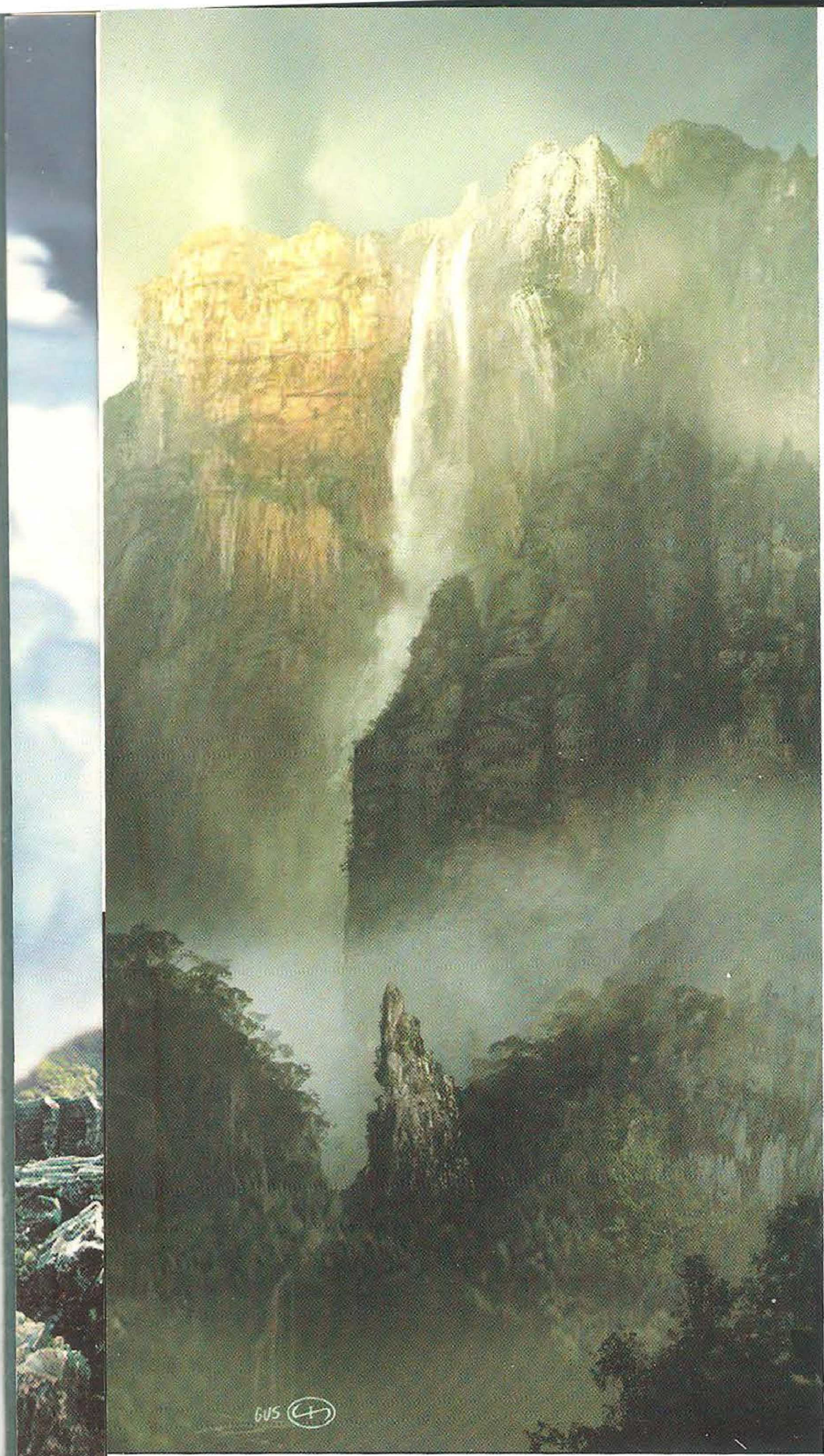
Las tierras altas

VI

"Si tuviera que vivir en algún lugar de esta roca olvidada por Dios, sería en lo alto, en esas colinas, muy por encima de la jungla infernal".

|| Expedición de otoño, 1936.





El techo del mundo

Elevándose sobre la jungla, como las torres de un castillo en decadencia, la gran columna vertebral de Skull Island era la cresta montañosa que recorría su sinuosa longitud. Flanqueada por picos menores sembrados de ruinas y riscos negros que rompían la línea de árboles que la asfixiaba, la elevación central era una hilera de cumbres dentadas y calvas. Las duras fuerzas elementales del viento y la lluvia podaban los insistentes esfuerzos de la jungla por colonizar estas alturas rocosas.

Antiguas erupciones y sacudidas de la tierra habían creado estas alturas hace mucho tiempo. Ahora, mientras la isla se desmoronaba lentamente, sobresalían por encima de la jungla como los huesos de una bestia moribunda, pálidos y demacrados.

Esta tierra dura, que era tanto cielo como roca, era el dominio exclusivo de las plantas más resistentes. Los matorrales bajos azotados por el viento, las ramitas de hojas en forma de cojín y los líquenes que acaparaban las rocas eran resistentes supervivientes capaces de extraer vida de las piedras a las que se aferraban.

A su vez, las plantas achaparradas eran pasto de los herbívoros de piel gruesa, desertores de la competencia húmeda de la jungla que buscaban ganarse la vida en las tierras altas azotadas por el viento. Algunos eran ágiles y veloces corredores de rocas. Otros eran brutos torpes pero se aferraban a la piedra con agarre de hierro. Tras ellos, como es costumbre, venían depredadores sedientos de carne.

En este paisaje de grandes vistas y vientos azotadores, el último de los grandes simios hizo su refugio: una guarida desolada para el rey solitario.

Entornos de las tierras altas

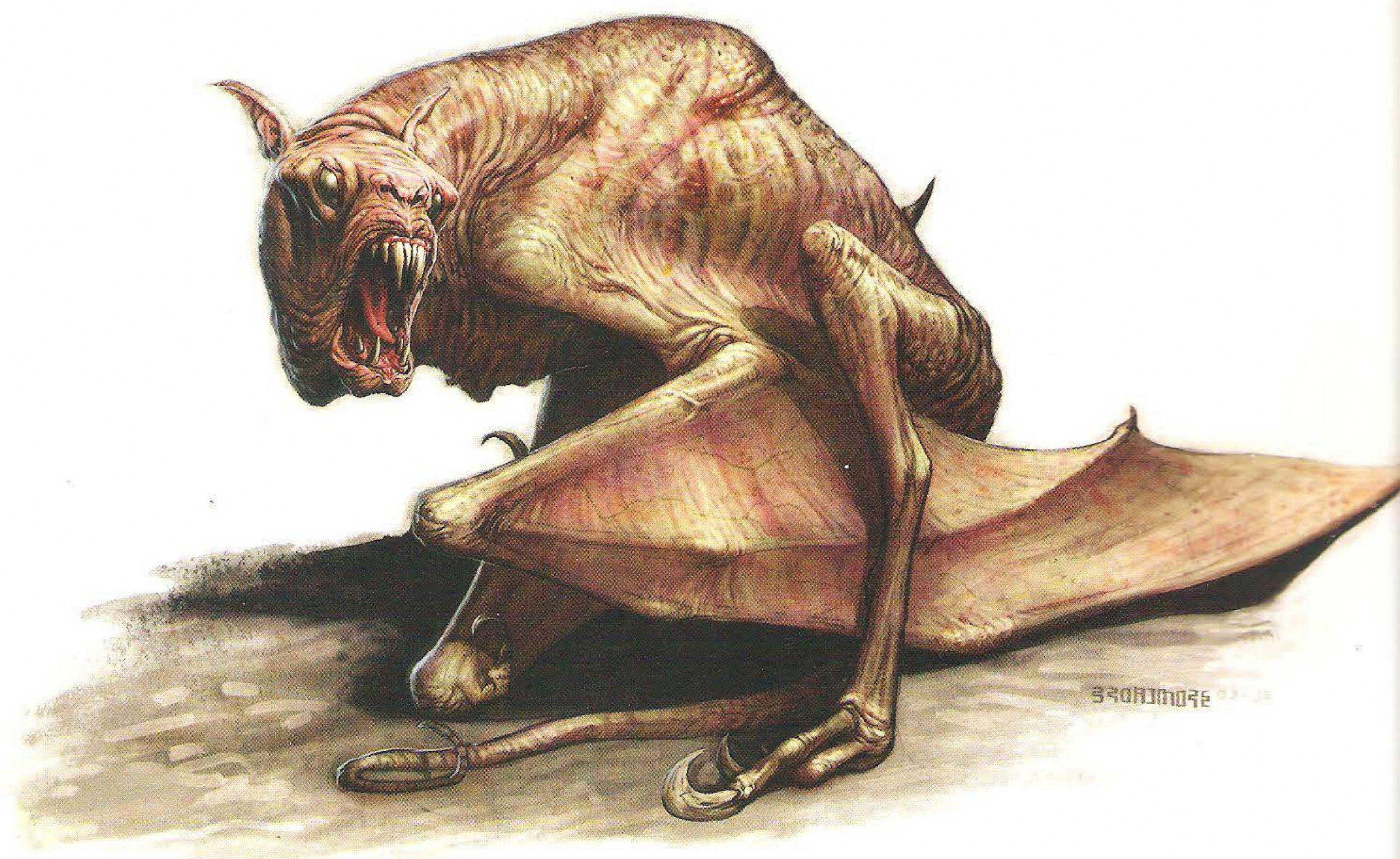
tierras altas
Pantano
Aldea
Gran muralla
Vías fluviales
Guarida de Kong

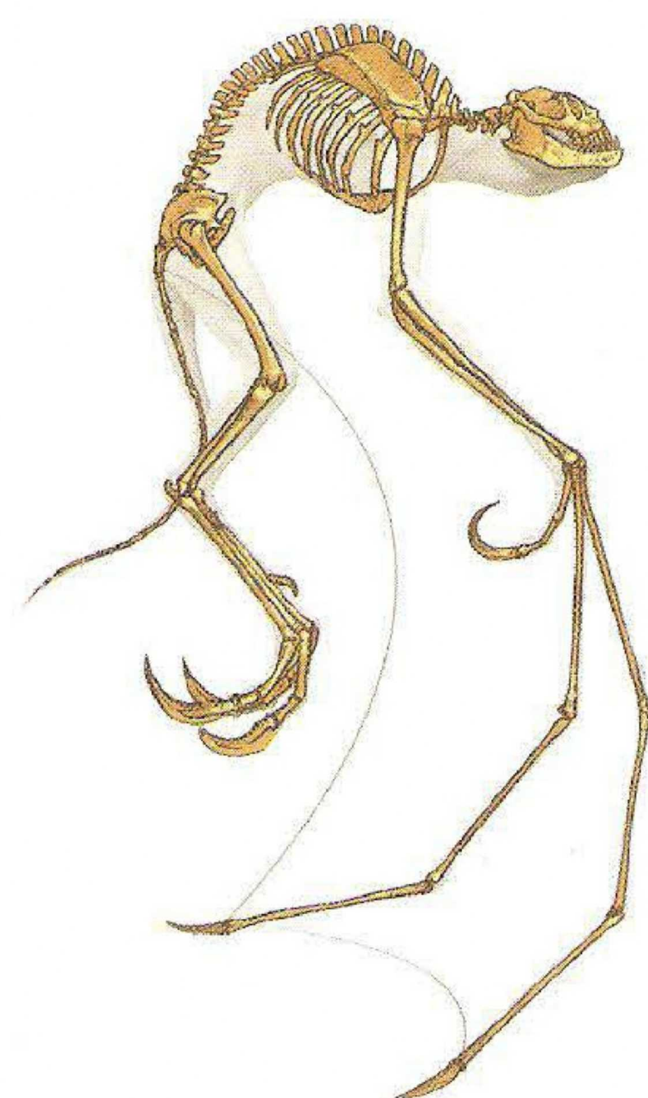


Terapusmordax

Terapusmordax obscenus

Murciélago asqueroso gigante. 2-3 metros de envergadura



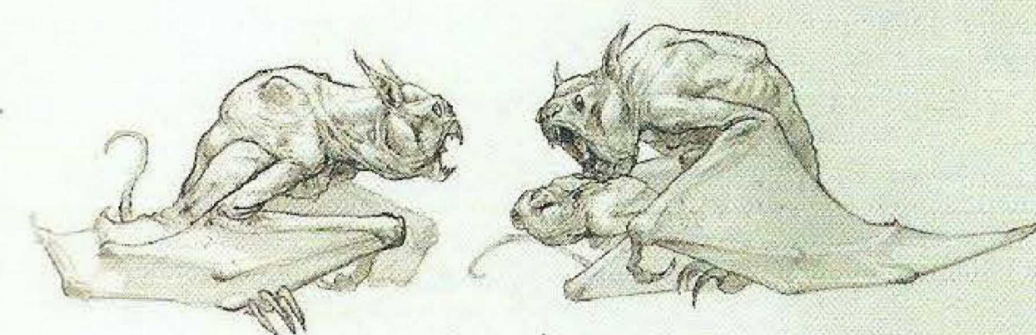


El señor de los cielos en Skull Island no era un ave de presa ni un Pterosaurio, sino una rata desnuda con alas de murciélago y un hedor que hacía sangrar la nariz. El Terapusmordax, que en apariencia era una horrible mezcla de murciélago y rata topo. Era el más grande de los Volucerattidae, una familia de roedores alados peculiares de Skull Island. Un puñado de especies relacionadas existían en otras partes de la isla, incluidos los Volucerictis y los Aulladores, pero todos eran empequeñecidos por este monstruo.

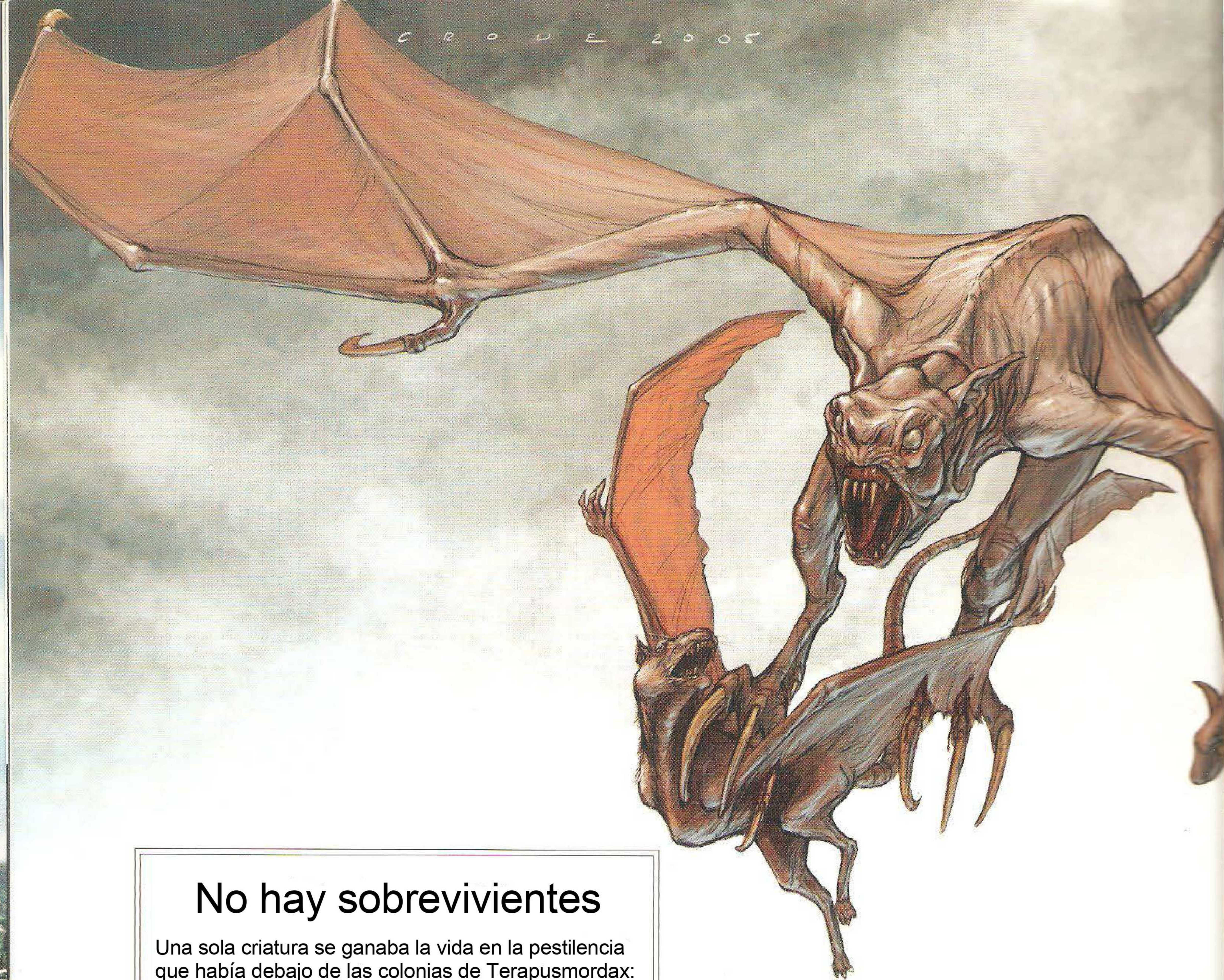
Los Terapusmordax tenían una piel fina, casi transparente y huesos ligeros pero fuertes. Tenían buena vista y eran excelentes voladores. A pesar de su tamaño, eran bastante maniobrables, capaces de inclinarse y rodar en el aire persiguiendo a otros o a sus presas aladas.

Los Terapusmordax vivían en enormes cavernas de las tierras altas, colgándose de los techos de las cuevas por la noche, como murciélagos. Los suelos de las cuevas estaban llenos de las heces de sus colonias, que podían contarse por centenares. Sus desechos contenían sustancias químicas picantes que, en cantidad suficiente, provocaban ojos llorosos y ardor en las fosas nasales. El hedor de estos desechos acumulados era tan fuerte que alejaba a los posibles depredadores, garantizando la seguridad de los jóvenes y los enfermos. Los excrementos a menudo cubrían los vientres de las criaturas, pero no parecían afectados. De hecho, esto puede haber sido una defensa en sí misma. Incluso cuando estaban en el suelo, lejos de la colonia, era poco probable que los carnívoros terrestres molestaran a los Terapusmordax debido a su hedor nauseabundo.

Las colonias eran matriarcados, gobernados por hembras belicosas inundadas de hormonas masculinas para aumentar su tamaño y fuerza. Estas hembras brutales se posaban, buscaban comida y compartían la crianza con otras hembras. Los machos solitarios anidaban en pequeñas colonias satélite de solteros de una docena de animales aproximadamente para protegerse mutuamente durante la noche. Al no ser sociables, se peleaban constantemente. Entre los machos, las infecciones debido a mordiscos y arañazos eran comunes. Se los mantenía a distancia de la colonia ya que eran propensos a matar a las crías para poner en celo otra vez a las hembras.

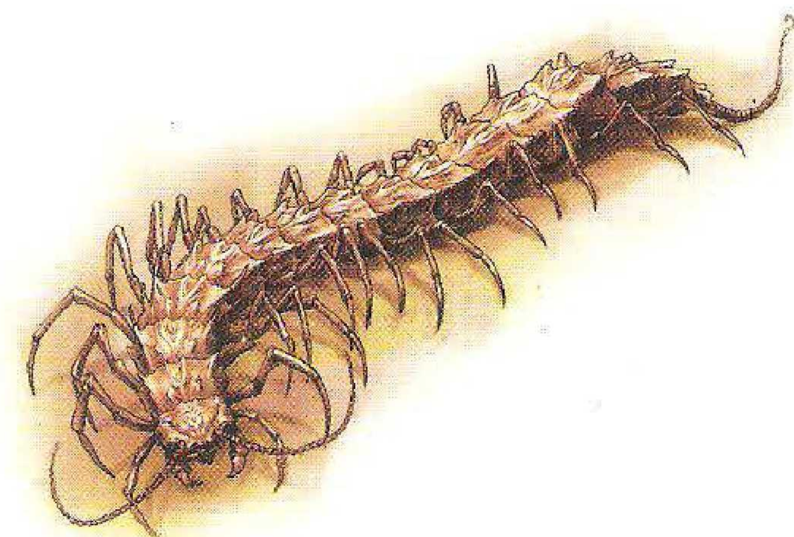






No hay sobrevivientes

Una sola criatura se ganaba la vida en la pestilencia que había debajo de las colonias de Terapusmordax: El Megapede impurus que podía llegar a casi un metro de largo. Impurus se arrastraba por la suciedad debajo de la colonia, esperando la inevitable caída de las crías descuidadas. Los Terapusmordax daban a luz camadas de cuatro a seis crías y se producía desgaste. Una simple caída podía provocar una lesión incapacitante. La cría descarriada estaba condenada si eran encontra por estos ciempiés venenosos.



Los machos eran expulsados del nido cuando aún eran jóvenes. Estas crías solitarias se mataban entre sí para evitar posibles rivales en el futuro. Las crías desprotegidas también podían ser presas de otros depredadores. En consecuencia, las hembras adultas superaban en número a los machos, debido a la protección adicional que les brindaba vivir en grupos.

Los Terapusmordax eran omnívoros, comían frutas, nueces, lagartijas y pequeños dinosaurios del suelo cuando podían conseguirlos. A menudo atrapaban su comida en pleno vuelo, perseguían pájaros y otras criaturas voladoras. Sus presas comunes eran los Vultursaurios y los Volucerictis, estos eran capturados al anochecer.

SKIN-BIRD

Cutisaves atroxoides

Pájaro de piel espantosa. 1-2 metros de envergadura

El Skin-bird era otro roedor volador inquietante y único de Skull Island. A diferencia de los Terapusmordax, estas criaturas no se agrupaban en colonias, sino que vivían solos. Eran cazadores dedicados, puramente carnívoros. Comían solo lagartijas pequeñas y otras criaturas terrestres, ya que no eran lo suficientemente ágiles como para atrapar presas voladoras. No eran tan hábiles en el vuelo como la mayoría de los otros roedores voladores, planeaban más que volar.

Los Skin-birds estaban entre las únicas especies que parecían imperturbables ante el olor nocivo a estiércol de las colonias de Terapusmordax. Los individuos valientes podían entrar en una colonia para cazar a las crías, pero tenían que ser rápidos para entrar y salir antes de que las grandes hembras los atacaran. Los Terapusmordax siempre alejaban a los pájaros de piel espantosa cuando los veían.





Oso-cocodrilo

Ursusuchus bombus

El Oso-cocodrilo en auge, 4-6 metros de largo

El Oso-cocodrilo no es un cocodrilo verdadero, sino un reptil omnívoro de cola gruesa que se caracterizaba por sus poderosos eructos. Estaba entre los animales más ruidosos de la isla, esta criatura se adueñaba de zonas de vegetación que bordeaban las laderas emitiendo eructos que se amplificaban gracias a unas cámaras reverberantes en su estómago, situadas junto a su tráquea especializada. Los eructos se oían a kilómetros de distancia, lo que minimizaba la competencia entre individuos. Sus colas gruesas almacenaban depósitos de grasa que les permitían pasar los meses de escasez sin comer.

CHALY-TOPS

Chalyceratops seradorsus

Cara de acero y lomo de sierra, 3-5 metros de largo



Los Chaly-Tops, primos del Ferrucutus, pastaban en los límites de la jungla, donde esta daba paso a pedregales, se alimentaban de vegetación subalpina y evitaban el bosque espeso. Los Chaly-Tops eran raros, pero el choque de sus combates de gladiadores en la época de reproducción resonaba en las regiones altas. Los machos luchaban y se embestían violentamente para asegurarse un grupo de hembras. Sus peleas estaban entre las más brutales de todas las especies de ceratópsidos, con frecuentes muertes y lesiones. La mayoría de los machos presentaban cicatrices extensas y cuernos rotos o dañados.

BIFURCATOPS

Bifurcatops peritus

Criatura hábil de dos puntas, 1-3 metros de largo

El Bifurcatops, parecido a una gacela, era el más pequeño y delicado de los Ceratópsidos de Skull Island. Su distintiva cresta en forma de herradura y su conjunto de cuernos no eran lo suficientemente robustos para las competencias físicas. En cambio, los machos participaban en elaboradas danzas, inclinándose y balanceándose ante las hembras para impresionarlas.

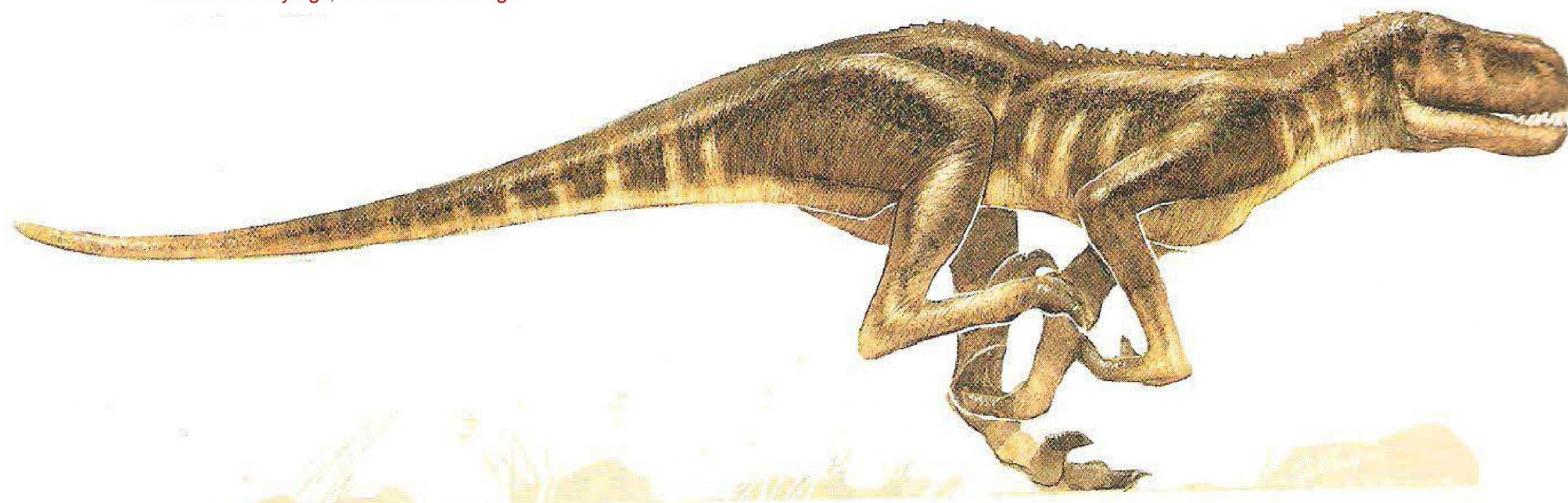
Veloces y ágiles, podían atravesar las vertiginosas alturas de las montañas desmoronadas con rapidez y gracia, pastando en manadas las plantas bajas que salpicaban las laderas rocosas.

Ben Wooten 05

ARSARTIS

Arsarticaedes agilis

Asesino hábil y ágil, 2-3 metros de largo.

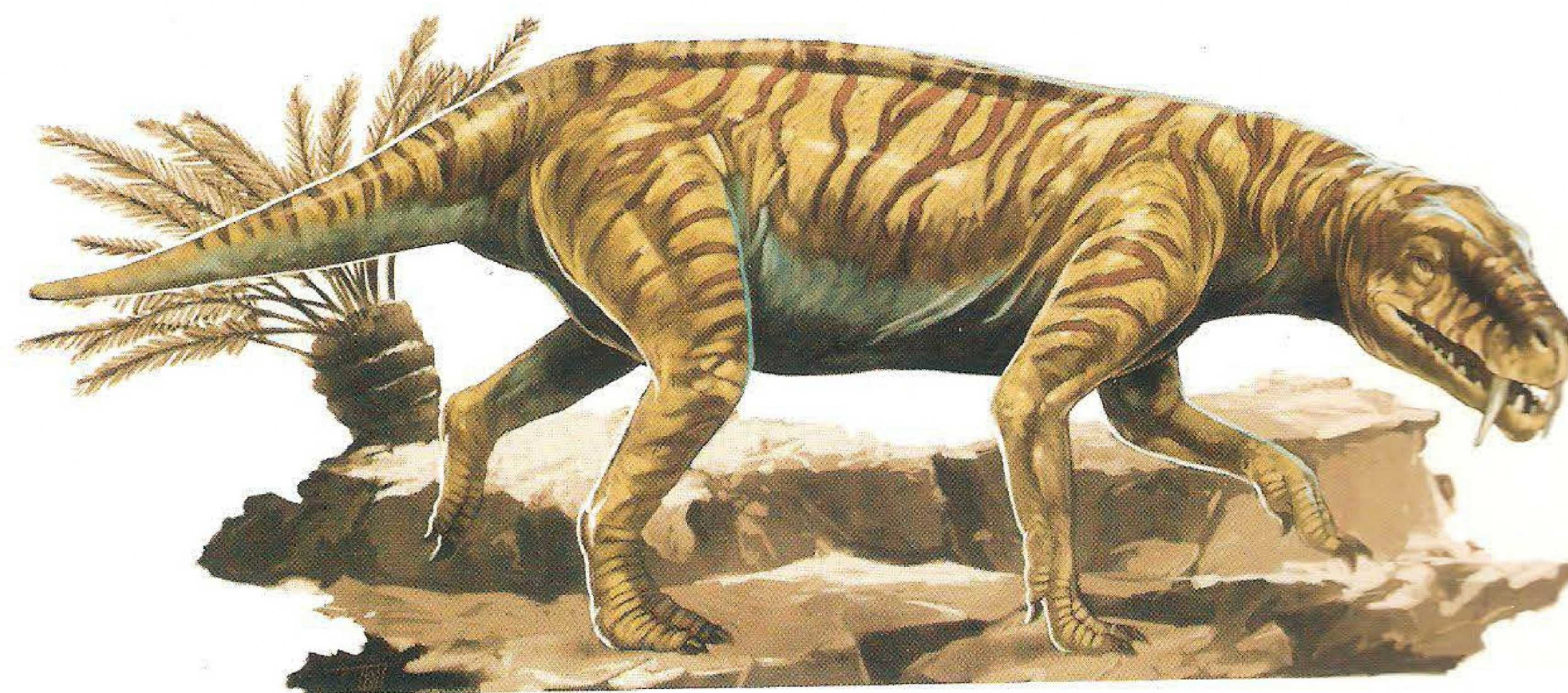


El Arsartis, un extraño descendiente de los terópodos, era el cazador principal de los Bifurcatops en las montañas. En una inversión de las tendencias evolutivas, esta criatura había vuelto a andar en cuatro patas para lograr una mayor estabilidad mientras se lanzaba por el terreno traicionero de las tierras altas. Un asesino solitario, usaba las coberturas para acercarse lo más posible a la presa antes de iniciar una persecución, luego la atropellaba con una velocidad y maniobrabilidad superior. Cazaba como si fuera un gran felino, inmovilizando al animal con sus garras delanteras mientras le daba un mordisco letal.

BIDENSAURUS

Bidensaurus mactabilis

Lagarto mortal de dos colmillos. 1,50-1,80 metros de largo



Bidensaurio era un carnívoro nocturno del tamaño de un perro, emparentado estrechamente con Lycaesaurio de las tierras bajas y con el impresionante Gladiodon. Eran solitarios, excepto en la época de crianza, cuando las parejas apareadas podían permanecer juntas durante varios meses. Bidensaurio utilizaba un agudo sentido del olfato para detectar presas pequeñas o dormidas en la oscuridad de la noche.

GLADIODON

Gladiodon igneospinus

Diente de espada con espinas de fuego. 2-5 metros de largo

El resplandeciente Gladiodon, con sus rayas de fuego, su abanico dorsal parecido a una pluma y sus largos dientes de sable, era un depredador reptil elegante parecido a un mamífero. Cazaba herbívoros, incluidos los Bifurcatops y Chalysceratops, pero también se especializaba en cazar otros depredadores. El Gladiodon se abalanzaba sobre la presa y le infligía heridas mortales con sus dientes de cimitarra. Al liberar a su la víctima, le seguía mientras se alejaba tambaleándose hasta que era vencida por la pérdida de sangre.

La magnífica combinación de colores desempeñaba un papel en los elaborados rituales de cortejo del Gladiodon. En esta temporada, se reunían en sitios tradicionales para pavonearse y posar, agitando sus deslumbrantes abanicos y bostezando para mostrar sus dientes. Los machos se exhibían para atraer a sus parejas, mientras que las hembras deambulaban entre ellos, eligiendo a los que más les impresionaban.





MALEVOLUSAURUS

Malevolusaurus perditor

Malicioso destructor de lagartos. 6-7 metros de largo

El corpulento Malevolusaurio, de carácter agresivo y malhumorado, era un depredador oportunista de las tierras altas. Buscaba carroña o presas heridas de otros depredadores, desenterraba animales pequeños de sus madrigueras y arrancaba plantas para obtener raíces y tubérculos.

Las distintivas velas, una reliquia de los Pelicosaurios del Pérmico, eran una adaptación que utilizaban para calentarse por la mañana, aumentando sus niveles de energía para el día. Muchas estaban muy desgarradas o con cicatrices, resultado de las batallas de dominio entre estas criaturas ferozmente territoriales. Los machos tenían coronas rugosas con las que se golpeaban entre sí, pero los mordiscos y las garras también eran comunes.

Los Malevolusaurios ponían sus huevos en rasguños de las laderas más soleadas, donde se calentaban de forma natural. La mayor amenaza para los recién nacidos provenía de su propia especie: el 80% de los jóvenes caían presas de adultos hambrientos en su primer año. Este canibalismo era un control de población eficaz, ya que casi ningún otro animal se los comía. Sólo el Gladiodon cazaba Malevolusaurios adultos.



DRACO

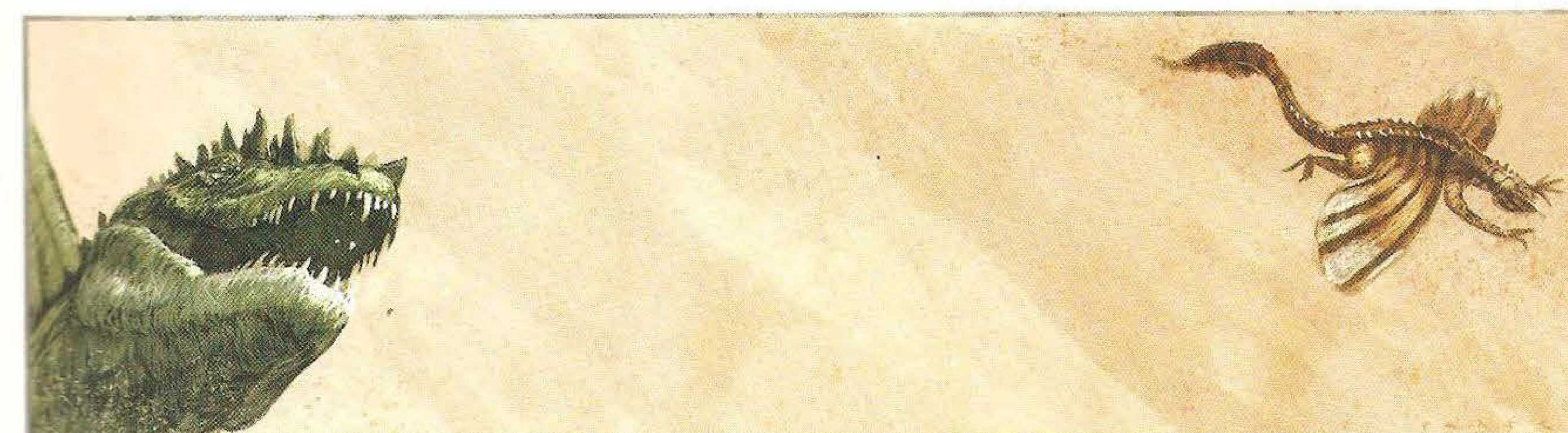
Dracomicros hospes

Extraño dragón pequeño. 23-30 cm de largo

Los Dracos, grandes lagartos voladores que vivían en los acantilados de las tierras altas. El camuflaje era su principal defensa, pero también tenían otra muy interesante. La mayor parte del tiempo, sus brillantes alas estaban plegadas discretamente a los costados. Cuando se sentían amenazados, inicialmente se quedaban paralizados, pero si el peligro persistía, sus alas se abrían de golpe, asustando al depredador y dándole al lagarto un momento para saltar y planear hacia un lugar seguro. Utilizando la altura que les proporcionaban los acantilados y aprovechando las ráfagas de viento, a veces podían planear varios cientos metros.

Los Dracos también utilizaban el movimiento de las alas para intimidar a los rivales y atraer a las parejas. Los machos con cuernos pequeños se enfrentaban en rocas prominentes, moviendo la cabeza y haciendo relucir sus alas en elaboradas danzas.

Las hembras daban a luz crías vivas, hasta seis a la vez, que podían valerse por sí mismas de inmediato. El nacimiento se sincronizaba con una fase lunar para garantizar la mejor posibilidad de supervivencia para las crías. En ciertas épocas del año las rocas se llenaban de pequeños Dracos.



Kong

Megaprimatus kong

El gran primate Kong. 5-7 metros de alto



En el centro de Skull Island, viviendo en una guarida cavernosa suspendida muy por encima de la jungla, se encontraba el señor de la isla, Kong. Siendo el último de su especie, Kong era un simio enorme y poderoso, mucho más grande que cualquier especie conocida hasta ahora. Era el rey de su mundo, una fuerza de pesadilla para los habitantes de la Isla y una anomalía para la ciencia. Kong se convirtió en el ícono de las maravillas y el poder de la naturaleza en su época.

Cuando fue descubierto por el mundo occidental, lamentablemente Kong era el único representante de su especie. Aunque es casi seguro que alguna vez fue parte de una familia y tal vez de una sociedad, pero había estado solo durante mucho tiempo y como tal, el comportamiento de este gran simio había cambiado como reflejo de su soledad y en respuesta a las presiones de su mundo sobre él.

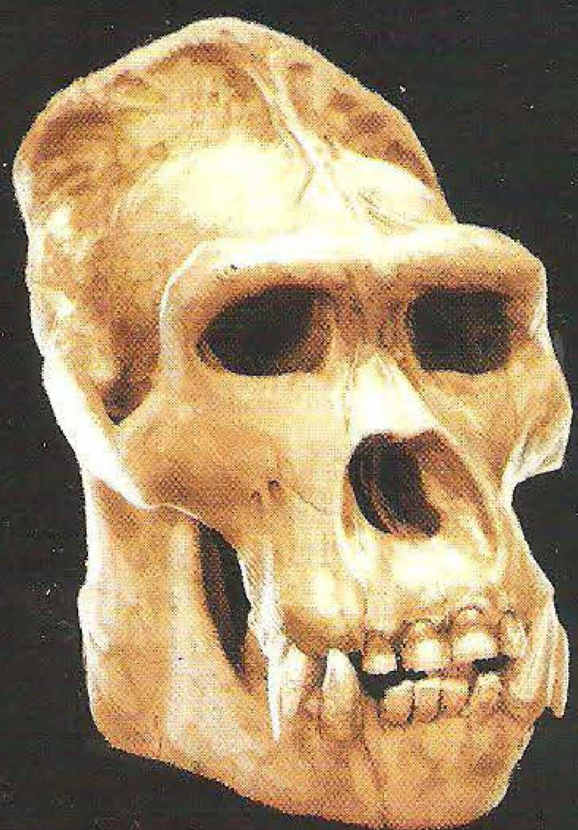


Un origen oscuro

Aunque la fisiología de Kong tenía grandes semejanzas con la de los gorilas africanos, algunos han teorizado que el simio prehistórico Gigantopithecus era un posible antepasado. El origen de la especie de Kong es tan oscuro como la propia Isla, pero lo que parece seguro es que los de su especie llegaron hace unos miles de años y no eran nativos de la isla. Asia continental es el probable punto de origen.







La especie de Kong aumentó dramáticamente de tamaño en un corto espacio de tiempo. ¿Quizás fue esta una respuesta natural a los peligros de la isla: los dinosaurios y otros habitantes agresivos? ¿O tal vez fue evidencia de crianza selectiva? Abundaban las ruinas con efigies de simios, lo que respalda la teoría de que los antiguos habitantes de la isla veneraban a los parientes de Kong. ¿Quizás los simios también fueron criados por ellos? ¿Quizás fueron traídos con los antiguos colonos de algún imperio perdido en Asia? Es posible que nunca se conozcan las respuestas a estas preguntas.

Viviendo juntos



Comparaciones foráneas realizadas con especies de simios existentes en otras partes del mundo y los escasos restos encontrados en la isla, se puede inferir que la especie de Kong probablemente vivió en pequeñas unidades familiares. Si bien el hogar de Kong estaba en las tierras altas montañosas, parece probable que los de su especie hubieran descansado en la jungla, donde la comida era más abundante. Kong realizaba incursiones en la jungla y otras partes de la selva para alimentarse y regresa a su guarida en busca de seguridad. Con la protección adicional de un grupo, los antiguos simios no habrían tenido que hacer esto.

Los adultos podrían haber protegido a los jóvenes de los animales peligrosos y guiarlos en la búsqueda de alimento. Si bien los jóvenes eran vulnerables, los enormes machos adultos eran fácilmente rivales para los carnívoros más peligrosos de la isla. Los simios pudieron combinar una fuerza enorme con una destreza increíble. También tenían la ventaja adicional de poder agarrar con las cuatro extremidades y, como han demostrado otros simios, la inteligencia para diseñar estrategias y superar a sus oponentes.

En sus grupos, las fuertes conexiones emocionales entre los individuos habrían dado lugar a estrechas alianzas, y las habilidades comunicativas de los simios habrían servido para reforzar sus vínculos. Las vocalizaciones formaban una parte importante de la comunicación de los simios, pero las sutilezas del lenguaje corporal y las posturas eran igualmente importantes. En su forma más sutil, podrían ser un parpadeo o una mirada para reconocer a otro simio. En el otro extremo del espectro, el poderoso rugido acompañado de los golpes al pecho era una proclamación inequívoca de poder y dominio. Aunque vivía solo, Kong mantuvo muchos de estos comportamientos. Algunos de ellos eran lo suficientemente similares al comportamiento humano complejo como para sugerir un fuerte desarrollo emocional en el simio.



Enemigos ancestrales

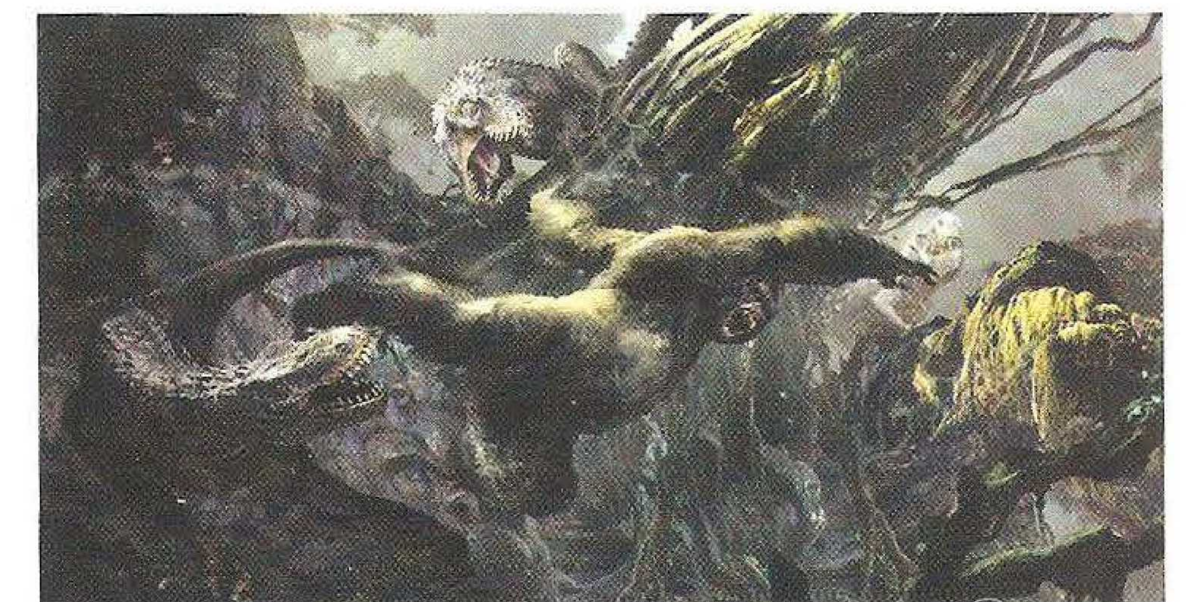


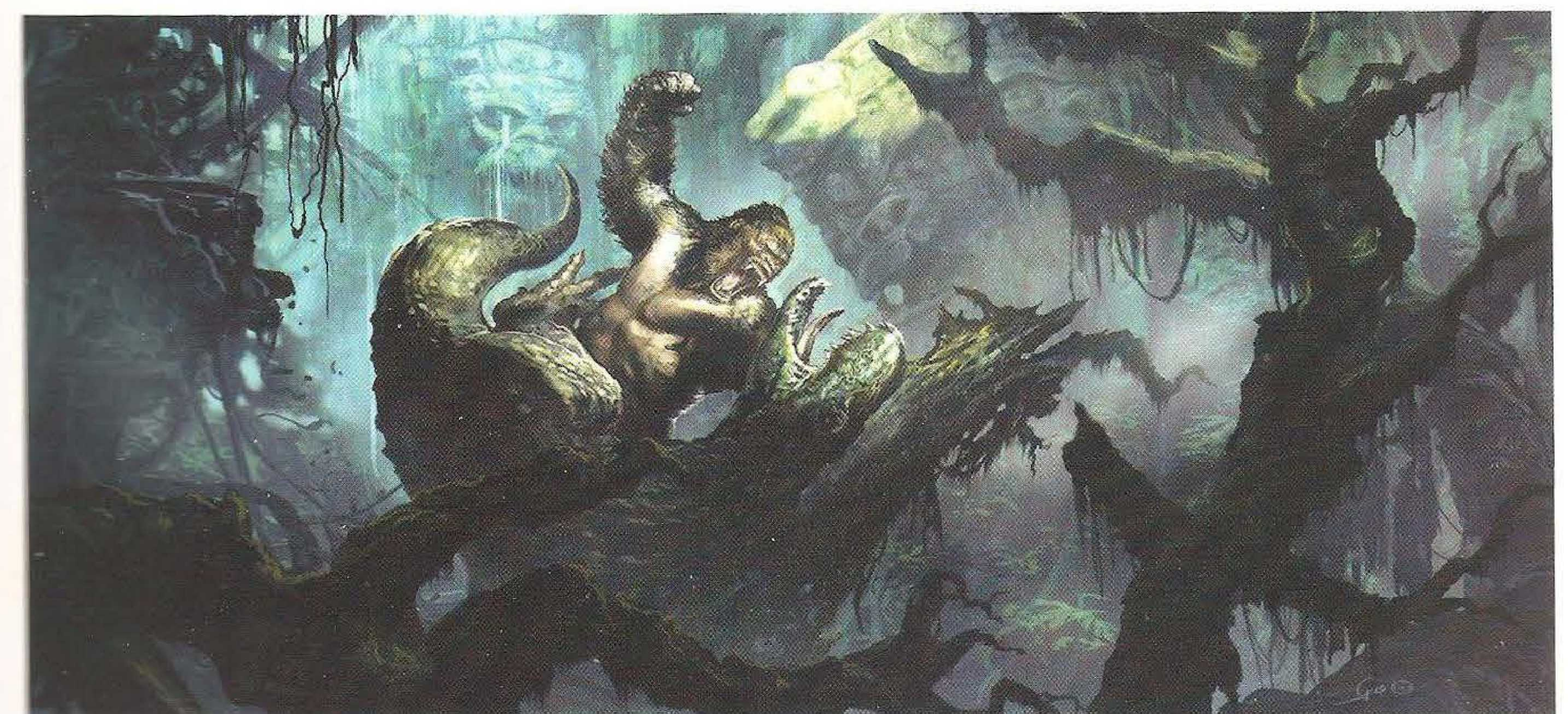
Era claramente evidente en las cicatrices que tenía Kong y en los huesos de sus predecesores la antigua rivalidad que existía entre los simios gigantes y los V. rex. Ambos animales eran inmensamente poderosos, estos grandes titanes se enfrentaron una y otra vez en lo que debieron ser la competencia más estremecedora de dientes y puños, la sed de sangre reptiliana contra la astucia de primates.



Los V. rex veían a los simios jóvenes como alimento y eran lo suficientemente valientes o tontos como para arriesgarse a sufrir lesiones con tal de atacarlos. Ambas especies habrían aprovechado la oportunidad para matar a las crías de la otra en un intento de eliminar futuras amenazas y ninguna habría aceptado la invasión de la otra en su territorio. Los V. rex subadultos, menos cautelosos que sus mayores y con prisa por establecer sus propios territorios, habrían entrado en mayor conflicto con los simios.

Los simios usaban todo lo que tenían a mano como armas, y los V. rex venían armado con enormes y aplastantes mandíbulas. Las bestias podían infligirse heridas salvajes entre sí. La mayoría de estos enfrentamientos habrían sido breves, si una de las partes retrocedía cuando se evaluara que las probabilidades no estaban a su favor. Pero cuando había mucho en juego, los conflictos se convertían en batallas a muerte.



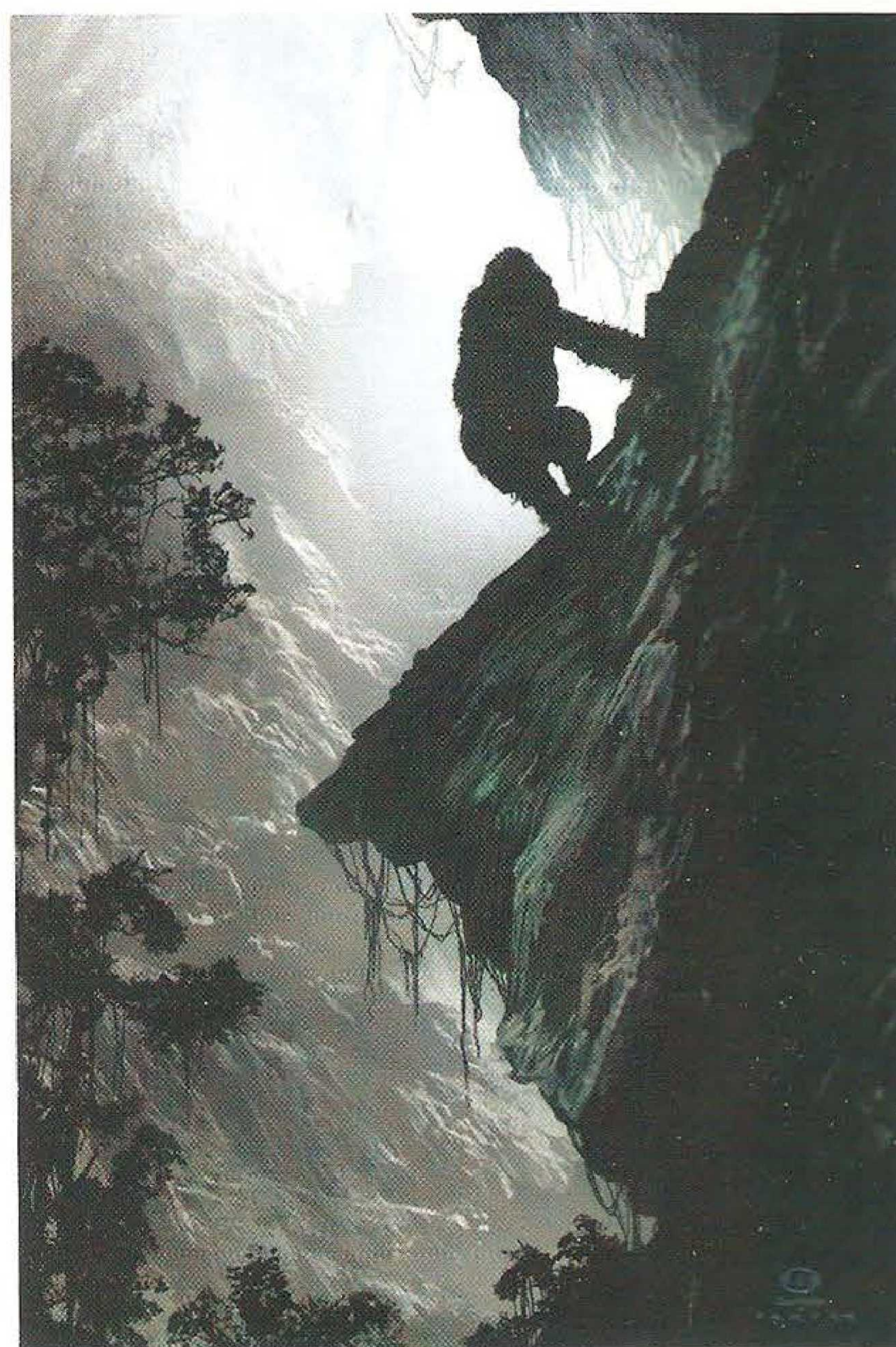




La larga derrota

Por accidente y desgaste, a lo largo de los siglos la especie de Kong se fue reduciendo en números. Como otras especies de grandes simios, rara vez se reproducían y las crías tardaban años en alcanzar la adultes. Las lesiones y las enfermedades eran asesinos tan letales como cualquier Vastatosaurio o Venatosaurio, y cada muerte habría sido un duro golpe para la especie. Aunque probablemente nunca fueron numerosos, cuando la expedición de Carl Denham descubrió la isla, Kong era el último de su gran raza.

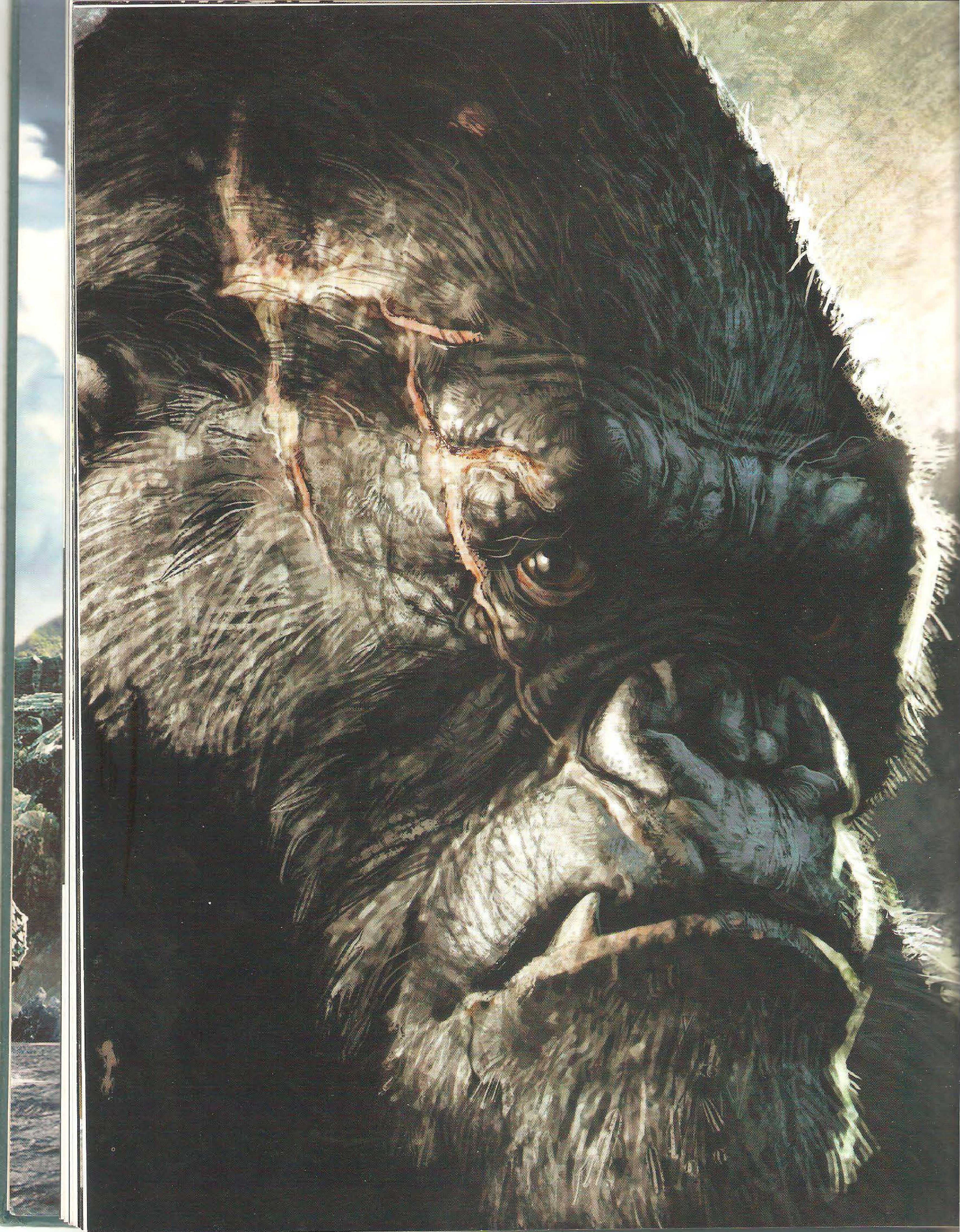
La extraña relación que había desarrollado con los habitantes de las Isla que se aferraban a la vida en la costa era sintomática de la situación antinatural en la que persistía Kong. Era una criatura social inteligente que vivía sola. ¿Quizás las ofrendas de vida de los isleños apelaban a algún aspecto de la necesidad de compañía de Kong? De todos modos, no lo cumplieron. Defensivo y belicoso, el simio gigante fue producto del peligro que lo rodeó durante toda su vida.





El cuerpo de Kong era un libro de su vida, cada cicatriz contaba una historia de su supervivencia solitaria en Skull Island. Se mantuvo contra todo pronóstico, su inteligencia y su pura voluntad brutal lo llevaron a través de la soledad y el peligro de la isla. Triunfó como el más grande de los suyos en un mundo hostil del cual hizo su reino.

Era de alguna manera apropiado, entonces, que su caída no se produjera por los dientes de un V. rex sino por las diminutas manos de las criaturas que temblaban ante él. Pequeños humanos, y uno en particular, llegaron como invasores a su dominio y lo cambiaron y también lo cambiaron a él. Kong no murió en una batalla contra los monstruos con los que luchaba diariamente en su reino salvaje, sino muy lejos. luchando contra cosa que no entendía para proteger al único ser que apreció después de un largo tiempo en soledad. Kong lucho ese día con tal de no estar solo de nuevo.



Credits

Writer

Daniel Falconer

Research

Ben Wootten

Editor

Margaret Clark

Art Directors

Ben Wootten and Daniel Falconer

Layout Artist

Amanda Smart

Foreword

Peter Jackson

Principal Illustrators

Greg Broadmore

Stephen Crowe

Daniel Falconer

Chris Guise

Gus Hunter

Christian Pearce

Paul Tobin

Ben Wootten

Cover Artist

Gus Hunter



Back Row: Paul Tobin, Stephen Crowe, Warren Mahy, Daniel Falconer, Greg Broadmore, Ben Wootten, Peter Jackson, Chris Guise, Gus Hunter
Front Row: Christian Pearce, Richard Taylor, Tania Rodger

Skull Island, 1936

Supporting Illustrators

Gino Acevedo
Johnny Brough
Brad Goff
Christian Gossett
David Meng

Weta Creative Director

Richard Taylor

Weta Workshop Manager

Tania Rodger

Weta Workshop Production Manager

Gayle Munro

Photographer

Steve Unwin

Layout Concept

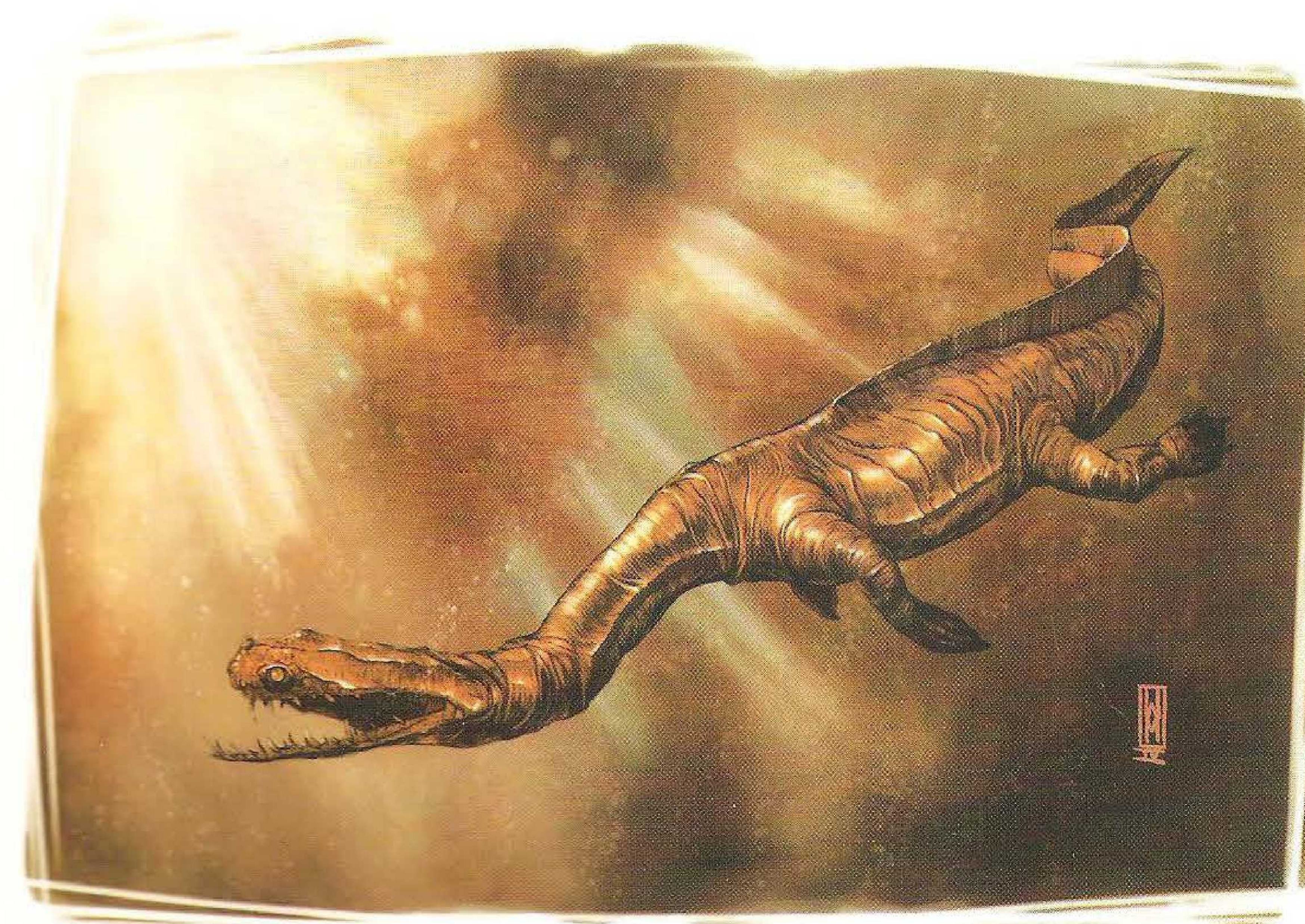
Amanda Smart and Paul Tobin

Endpapers Map

Daniel Reeve

Skull Island Creature Conceptualization/ World Design Credits

Gino Acevedo
Rob Baldwin
Saul Barnes
Sam Belcher
Jeremy Bennett
Jamie Beswarick
Shaun Bolton
Steve Boyle
Greg Broadmore
Don Brooker
Johnny Brough
Sourisak Chanpaseuth
Keh Chon Wee
Stephen Crowe
Bryce Curtis
Jason Docherty
Daniel Falconer
Ryk Fortuna
Brad Goff
Christian Gossett
Chris Guise
Ben Hawker
Bill Hunt
Gary Hunt
Gus Hunter
Tira Iraka O'Daly
Tom Lauten
Alan Lee
Gareth McGhie
David Meng
Les Nairn
Christian Pearce
Jonas Springborg
Miles Teves
Dominic Till
Paul Tobin
Greg Tozer
Steve Unwin
Ben Wootten



Agradecimientos


Gracias y felicitaciones a todos aquellos que hicieron posible este libro. Nosotros, los artistas de Weta Workshop, queremos agradecer especialmente a Peter Jackson, Fran Walsh y Philippa Boyens, gracias a ellos una nueva generación descubrirá la Skull Island y sin cuyo apoyo y amistad esta indulgencia de la fantasía nunca podría haber tenido éxito. Gracias a las inconmensurables contribuciones y liderazgo de Richard Taylor y Tania Rodger, quienes defendieron y se mantuvieron firmes en su camino para ver este libro publicado. Gracias a Louise Burke, Scott Shannon, Donna O'Neill, John Paul Jones, Fausto Bozza, Twisne Fan y Margaret Clark de Pocket Books por su colaboración y fe en nosotros y las muchas horas invertidas para ayudar a que esta idea se imprimiera.

Gracias también a Gayle Munro, Amanda Smart, Gino Acevedo, Matt Dravitski, Mike McNeil, Jan Blenkin, Jenny Williams, Andrew Smith, Wendy Tilyard, Ross Collinge y John Ewen. Jeremy Bennett, Matt Appleton, Mike Grealish y Ben McFadgen por su apoyo y ayuda.

Un enorme agradecimiento a las muchas mentes creativas de Weta Workshop, Weta Digital y Big Primate que han participado en la creación de este mundo. Hay muchos artistas que han contribuido de innumerables maneras al entorno y la colección de animales de Skull Island, pero que no aparecen acreditados directamente en este volumen. Desde escultores y artistas conceptuales hasta creadores de moldes, pintores, jardineros, modelistas, texturizadores y animadores, todos ellos han prestado su arte y diligencia a la tarea de imaginar este increíble mundo y sus criaturas para la pantalla, y ahora también para este libro.

Este trabajo debe mucho a los pioneros de la antigüedad, quienes fueron los primeros en comprender y revelar la isla al mundo en 1933. Por lo tanto, debemos agradecer a Merian C. Cooper, Ernest B. Shoedsack, Edgar Wallace, James Ashmore Creelman, Ruth Rose, Carroll Clark y los incomparables Willis H. O'Brien y Marcel Delgado, quienes dieron vida a las criaturas de Skull Island que las sostiene ochenta años después. Su visión continúa siendo una inspiración tanto directa como indirecta, mientras Kong viva en la imaginación de los espectadores del cine y lectores de todo el mundo. Entre esta estimada compañía también debemos incluir y agradecer a nuestro amigo y héroe, Ray Harryhausen, quien ha mantenido viva la magia y nos ha inspirado y asombrado a todos.

Traducción al español por G.D. Fiction


IF-5

